INCLUYE CD-ROM DE REGALO

NUMERO 3 | 695 PTAS | 4,18 €

SHIRAZE

S.HIRA

MANGA · CINE · VIDEO · JUEGOS

avances

Crayon Shin-Chan
Bronze
Hana Yori Dango
¡Estás Arrestado! La Película
Otaku no Video
Furi Kuri
Dragon Head
Y muchos más...

SHOJO KAKUMEI UTENA

DESCUBRE el manga y la película

SHIRASE #3
enero 2001

Dirección
MARIA JOSÉ CASTRO
Redactor Jefe
MIGUEL MICHÁN
Ayudante de Planificación
LORENA PÉREZ
Coordinador de Maquetación y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Diseño, Maquetación y CD-ROM
MIGUEL MICHÁN
Ilustrador
J.M. KEN NIIMURA
Corrección
LÁZARO MUÑOZ
Director de Producción
JOSÉ GARCIA
Administración
ROSANA GARCÍA
NOEMI SOLERO
Suscripciones
VANESSA RODA

Colaboradores
ANGEL JIMÉNEZ, CÉSAR GUARDE, JOSÉ C. FERNÁNDEZ, LÁZARO MUÑOZ, LORENA PÉREZ, LUIS GARRIDO, J. C. NOGUERAS, ORIOL ROSALES, RAÚL MARQUEZ y SCOTT FRAZIER

Redacción y Administración
ARES INFORMÁTICA S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50
Fax: 93 477 22 84

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.
Impresión
IND. GRÁFICAS PRINTONE S.A.
Duplicación de CD's
ALPHA S.A.
Distribución
COEDIS S.A.
Depósito Legal
B-42976-00

Shirase no se hace responsable de las opiniones aquí vertidas. No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido en el CD-ROM sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Así mismo, queda totalmente prohibida la reproducción total o parcial, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores.

Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MARIA JOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA
Director Adjunto
RAMÓN CARDONA

EDITORIAL

Aversión por la comodidad

Si hay algo por lo que me conocen mis amigos es por la completa obsesión por el perfeccionamiento que padezco. Y si no me creéis, preguntadles a ellos, que ya veréis lo que os cuentan.

Desde hace años, cada vez que realizo un trabajo (ya sea gráfico o del tipo que sea), no paro de retocarlo hasta que no tengo más remedio que entregarlo o publicarlo. Rara es la vez (por no decir rarísima) que me quedo realmente satisfecho de mi labor, y en ocasiones, no dudo en desechar días de trabajo ante un nuevo enfoque que por muy laborioso que pueda ser creo va a mejorar el resultado final.

Y ahora, con esta revista, sigo en mis trece. Por este motivo el diseño va puliéndose cada vez más, pero lo que es más importante, vamos intentando meternos en cuantos más embolados mejor (y ya no soy yo solo).

Por un lado tenemos la web de la revista, que espero lograr convertir con vuestro apoyo y ayuda en todo un señor portal de nuestra afición.

Y por otro está el nuevo proyecto que nos traemos entre manos junto con la revista hermana Minami. Me refiero, cómo no, a ARES RADIO, una estación

CD-ROM VOL.3

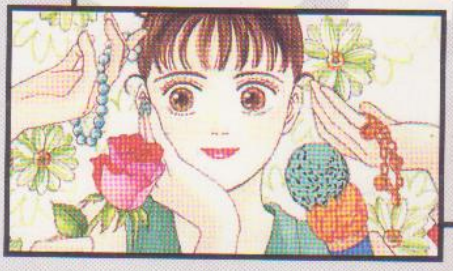
Subsanando el pequeño lapsus del mes anterior que nos llevó a no incluir los vídeos del taller de animación, y del Salón del Manga, los hemos metido en el CD de este número.

Aparte de esto, y para no romper la tradición, os traemos un CD-ROM bien cargadito de novedades: vídeos y canciones de la película de Utena, y Nausicaä, así como de todas las novedades que os ofrecemos en exclusiva este mes. Ojo al dato con los vídeos de la serie de Irresponsible Captain Tylor.

Y entrando en el campo del cine, una selección de los trailers más esperados para este año 2001.

El funcionamiento del CD es muy sencillo. Si dispones de W95 o superior sólo tendrás que introducirlo en tu lector y el menú de contenidos se desplegará ante ti sin que tengas que hacer nada más. En caso de que esto no suceda, no pasa nada, la estructura en que se divide el CD es muy cómoda e intuitiva.

SUMARIO



que emite (o emitirá) vía Internet a todos los rincones del planeta. En ella podréis escuchar la mejor música (ya sean temas de j-pop, bandas sonoras, o alguna que otra joya), así como programas con contenidos tan dispares como el humor, la actualidad manganimera, o extractos de mesas redondas, entrevistas, etc... Si queréis más información sólo tenéis que visitar la web de cualquiera de las dos revistas, que la hallaréis.
Hay más proyectos, más ideas, pero por el momento, y dado el temprano estado de desarrollo en el que aún se encuentran, prefiero mantenerlos en secreto, que luego se tuercen las cosas y quedamos mal.

En fin, poco más me resta por decir este mes, salvo que espero que los Reyes Magos hayan sido generosos con vosotros y os hayan traído todo aquello que deseasteis.
Conmigo al menos no se han portado mal, puesto que, ¿acaso hay mejor regalo que vuestra fidelidad? Espero que sigáis así, y que número tras número nos acompañéis en esta cita mensual. Nosotros por nuestra parte vamos a tratar de seguir mejorando en todos y cada uno de los aspectos de la revista.

Texto por Miguel Michán [EM3] | finalboss@ono.com

en portada

Shojo Kakumei Utena
Uno de los animes más significativos del pasado año, se resiste a quedar relegado al olvido. Tal vez no seamos los primeros en hablaros de todo lo concerniente a esta serie (con especial dedicación al manga y la película), pero dado que sorprendentemente quedan aun muchas cosas por contar, hemos decidido lanzarnos a hacerlo.

2 editorial
4 noticias
8 avance especial 2001
10 entrevista
14 en portada
21 a fondo
26 avances
26 ¡estas arrestado! la película
29 flcl
32 otaku no video
34 crayon shin-chan
37 bronze
40 hana yori dango
42 dragon head
44 deedlit monogatari
45 ranto
45 himiko den
46 reportajes
46 wowow
48 taller de animación
50 generación otaku
56 videojuegos
58 imagen real
60 j-music
63 un descanso
66 internet

HARLOCK SAGA

Vía Digital sigue en su Línea

Esta plataforma digital, y más concretamente la productora Media Park con su canal Buzz (93), está apostando muy fuerte por la animación japonesa convirtiéndose en uno de los mejores regalos para cualquier otaku. Sus abonados ya han podido ver completas series como *Video Girl Ai*, *Kacho Ohji*, *Cybersix* o *Queen Emeraldas*, y si en Enero pudieron volver a ver la serie de 8 OVAs de *Cutey Honey*, en Febrero llegan las 6 OVAs dirigidas por Leiji Matsumoto de *Harlock Saga*. El mes que viene os informaremos como es debido, pero por lo pronto conformaros con saber que fue producida hace dos años por Bandai Visual, y está inspirada en la famosa ópera de Wagner: *Der Ring des Niebelugen* (*El Anillo de los Nibelungos*). El argumento, al igual que la ópera de Wagner, gira en torno a una piedra de oro que contiene condensado todo el poder del universo, ya que fue creada al principio de los tiempos. Todo comienza cuando Tochiro y Emeraldas durante una patrulla espacial captan una extraña señal proveniente del planeta Akurushion, donde encontrarán un extraño mensaje que les insta se dirijan al planeta Rhine. En el planeta viven unas diosas que se encargan de custodiar el preciado metal, que ha sido robado, por lo que el futuro de la tierra es incierto. Tochiro y Emeraldas contactan con Harlock para que se involucre en esta nueva cruzada...

EVENTOS: II Salón del Manga de Jerez 2000

El año pasado pudimos asistir al Salón Manga Jerez 2000 junto con las más de 9000 personas que según datos oficiales se acercaron al evento. Se ve que a los chicos de la asociación Otaku Shin, responsables de la organización junto con la Delegación de Juventud y el Ayuntamiento de Jerez, les debió gustar la experiencia pues han anunciado una nuevo evento para los días 30 y 31 de marzo y 1 de abril en el Palacio de Exposiciones y Congresos de Jerez de la Frontera (IFECA). Contarán con mesas redondas, stands comerciales, proyecciones (las películas de *Shojo Kakumei Utena*, *Detective Conan*, *Card Captor Sakura*, *Escaflowne*, *¡Estas Arrestado!*, y *The Ring I* y *II* entre otras, así como animes de la talla de *Digi Charat*, *Kareshi Kanojo no Jijoo*, *Zetsual*, *Love Hina*, *FLCL*...), karaoke, talleres (manga, go, maquetas, rol, shodo -caligrafía-, origami -papiroflexia-, y japonés), videojuegos, Internet, DiskOtaku...

Para ponerse en contacto con ellos tan solo tenéis que escribirles una carta a: Delegación de Juventud - C/Sevilla nº15 Jerez de la Frontera - 11402 Cádiz; un mail a otaku-shin@hotmail.com; o llamar a cualquiera de los teléfonos 686 397 581 y 655 498 791. También tienen disponible una web en www.megapage.de/otaku-shin

19º SALÓ INTERNACIONAL DEL CÒMIC DE BARCELONA
Del 3 al 6 de mayo del 2001 - Estació de França

FICOMIC

VOTACIONES PREMIOS SALÓ DEL CÒMIC

Mejor manga publicado en España 2000

Mejor cómic de superhéroes publicado en España 2000

Mejor cómic erótico publicado en España 2000

Mejor publicación española de información de cómic 2000

AYÚDANOS A ESCOGER A LOS MEJORES DEL AÑO.
ENVÍA TUS VOTACIONES ANTES DEL 31 DE MARZO DEL 2001:
Ficomic. Palau, 4 Ent. 1ª 08002 Barcelona
Fax: 93 301 52 26 e-mail: ficomic@retemail.es

NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

¡VOTA!

Por segundo año consecutivo, Ficomic os convoca a que ayudéis participando con vuestros votos a elegir a los mejores en cuatro categorías: manga, cómic de superhéroes, erótico y revista de información (tanto de cómic como de manga y anime, es decir que puedes votarnos ^_^).
Recordad que solo podéis votar a los títulos publicados durante el año 2000, por lo que nada de clásicos por muy buenos que sean.
Por cierto, no hace falta que chafeis la revista; podéis fotocopiar este cupón y mandarlo (por lo que también podrán participar vuestros amigos aunque no compren la revista -¡en qué piensan!-).

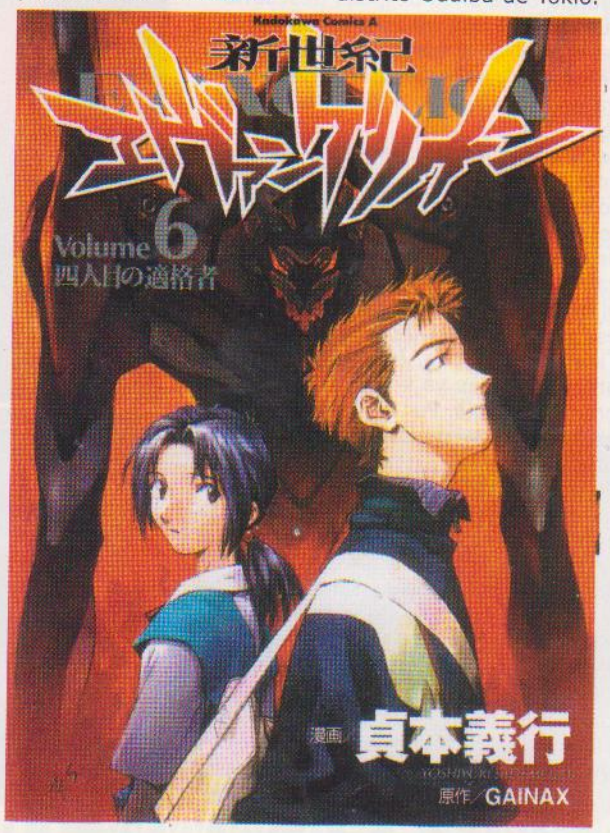
DYNAMIC CIERRA

Justo cuando cerrábamos este número nos llegó una desafortunada noticia: a fecha del 8 de enero del presente año, Takayoshi Sakai, máximo responsable de Dynamic SK España ha anunciado que debido a causas injustificables, es decir, problemas económicos, la compañía cesará en todas sus funciones (tanto de distribuidora como intermediaria para televisión).

Sin duda es una noticia triste ahora que las cosas parecían ir tan bien, pero no os desesperéis aún pues la gente que estaba detrás del proyecto originario sigue al pie del cañón, por lo que podemos afirmar que la cosa no ha acabado aquí. A lo largo de este año se producirán muchísimos cambios internos en el grupo Dynamic. Y por lo pronto, Selecta Visión se ha llevado a parte del antiguo equipo de Dynamic SK, así como las licencias de edición y los acuerdos televisivos. De este modo, podemos afirmar ya que Selecta lanzará las novedades que tenía prevista la extinta compañía, aunque no todas por desgracia. O al menos eso seria lo lógico pero... nos reservamos otra carta en la manga en este asunto. Ya veréis como os vais a llevar una sorpresa.

Ya ha salido el 6º
Evangelion

El sexto volumen del manga de Yoshiyuki Sadamoto, *Evangelion*, vio la luz en Japón el pasado 15 de diciembre. Recordemos la larga espera de dos años y medio que los fans de Evangelion tuvieron que aguantar para ver publicado el quinto volumen recopilatorio de la serie. Un retardo difícilmente explicable en el mundo del manga, caracterizado por su ritmo de publicación supersónico y sus autores que trabajan casi 20/24 horas al día.
Afortunadamente para los lectores, la editora japonesa Kadokawa ha prometido que la serie continuará sin problemas y que en adelante no sufrirá tales retrasos.
Para enmendarse ha empezado por poner a la venta una edición especial con tres portadas diferentes, mostrando a Rei, Asuka y Shinji respectivamente. Todo un revés para los coleccionistas.
En cuanto a nosotros, buenas noticias, puesto que en cuanto Norma reciba de Japón los fotolitos del sexto volumen se pondrán manos a la obra para sacar cuanto antes (suponemos que en Mayo como novedad del Salón del Cómic de Barcelona) dos números más de la edición española.
¿Y qué nos depara el sexto volumen? Los sucesos se aceleran rápidamente y llegamos al célebre episodio del Eva-03 (para los que hayan visto el anime es el episodio en el que explota la base en la que se encuentra este Evangelion). También asistimos a la presentación del cuarto niño, y a la cruel manipulación de Shinji y su Eva por parte de Gendo, su padre.
Por último, comentar que el motivo del retraso que ha llevado la serie es que Sadamoto ha estado realmente ocupado con *FLCL* y las ilustraciones para el *Evangelion Second Impact DVD Box*; así como diseñando el logo de Red Rooster, un restaurante Chino en el distrito Odaiba de Tokio.



BREVES

- El programa "Los Mejores Cómics del Mundo" se emite en Onda Joven Radio 95.2 FM (para Málaga y provincia) todos los sábados de 17:00 a 18:30. Hablan de todo un poco: cómic nacional y americano, manga y anime, noticias, entrevistas, fanzines, reseñas, sexdrugsandrock&roll!!!

- El DVD de *Mononoke Hime* alcanzó en Diciembre la segunda posición de los DVDs más vendidos de Amazon.com, y aunque a día de hoy ya ha descendido hasta el décimo puesto, sigue por encima de títulos como *La Celda*, *The Matrix*, *Road Trip*, o *60 Segundos*. Por cierto, ¿sabéis que al final sí que incluyó el idioma japonés? (En un principio, esto no iba a ser posible debido a que Tokuma aún no había sacado la película en este formato en Japón, e intentaban evitar la importación de los mismos).

- El mes pasado os pusimos al día del estado de producción de una de las películas más esperadas para este año, la de *Cowboy Bebop*. Ahora, ampliamos esta información con el nombre definitivo de la misma: *Knockin' on Heaven 's Door* (*Tocando las Puertas del Cielo*). Interesante título, ¿no os parece?

- Durante el octavo episodio de enero de los Simpsons emitido en EEUU, encontramos nuevas referencias al anime (¿no recordáis ya lo de Simba vs. Kimba?). Esta vez, la familia realizan un viaje a una convención de animación, en la que aparecen Totoro, el nekobus, y la Princesa Teriyaki.

- AIC está produciendo la tercera serie de OVAs de *Tenchi Muyo! Ryohki*, que estará dirigida nuevamente por Masaki Kajishima. Continúa la trama donde quedó, tomando gran protagonismo Washu, Tsunami y Tokimi. También sabemos de la aparición de un nuevo y misterioso protagonista llamado -temporalmente- Z.

- Fanboy Entertainmet publicará en abril *Essence: The Art of Yoshitoshi Abe*, donde encontraremos 72 páginas con una colección de las mejores ilustraciones de este autor, responsable del peculiar estilo de *Serial Experiment Lain*. Inmediatamente después, en mayo, Abe sacará el manga *White Rain*, que narra la historia de dos chicas viviendo en un mundo post-apocalíptico.

Gainax

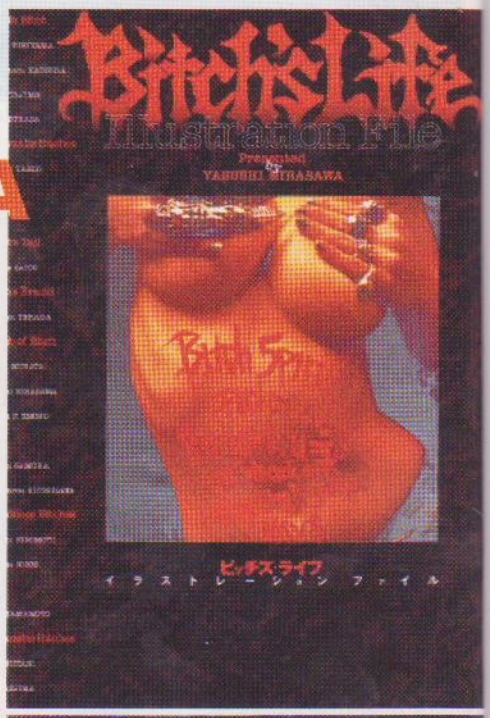
¿Alguien dijo Merchandising?

Pues si ya os informamos en su debido momento de la aparición del *Groundwork of Evangelion: The Evangelion Sketchbook Vol. 1*, ahora os presentamos el segundo volumen (de tres proyectados). Supervisados por Hideaki Anno, incluyen ilustraciones de las mejores escenas de serie (continuando por donde quedó en el volumen anterior, es decir, por el episodio 9, hasta el 19), así como otras que no habían sido recopiladas hasta el momento, tales como las correspondientes a pósters promocionales y cubiertas de revistas. Son 200 nuevas páginas, en formato A4, y por 2500 yenes de nada.
Por otro lado, os presentamos un item bastante más fuera de nuestro alcance. Es el mini CD-ROM para Win95/98 con 11 fondos para el escritorio, 4 ilustraciones originales, y 3 protectores de pantalla por 1500 yenes. Como veis, el precio no es el problema si no que es un producto exclusivos para miembros del GSC (El Gainax Supporters Club, sólo para Japón).

Edición Especial para Salidillos

REI AYANAMI

¿Te gustaría ver a Rei como "Dios" (no entremos ahora en debates transcendentales) la trajo al mundo? Pues si ya estás cansado de los cientos de fotos que circulan por Internet (y por los ordenadores de más de un redactor de esta revista, todo hay que decirlo H_H) y quieres algo más tangible, tenemos la solución: una figura de resina un tanto hentai a escala 1/6 diseñada por Ryujin, el dios japonés de los model kits. Basándose en las ilustraciones ligeritas de ropa de Rei Ayanami que aparecen en el juego *Stripping Instrumentality Project* (desarrollado por Gainax, en el que podemos ver a todas estas lindas muchachas de ese modo que tanto os gusta a los chicos), Ryujin hizo este fantástico kit que fabrica Ryunos Inc. y distribuye la propia Gainax. Ahora, eso sí, la bromita te va a salir por 12.000 yenes (más portes, impuestos, comisiones... es decir, un ojo -y parte del otro- de la cara).



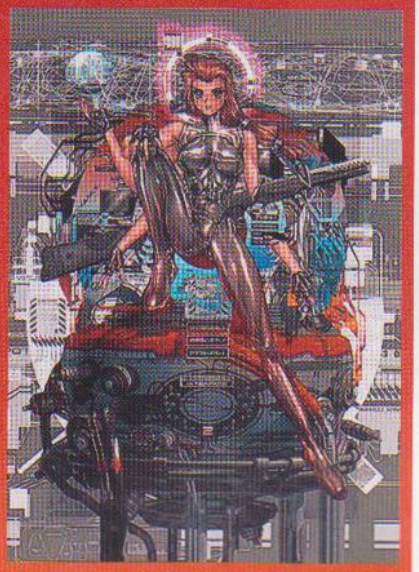
NUEVO MANGA DE MASAKAZU KATSURA

En efecto; en el Weekly Shonen Magazine del 19 de Diciembre encontramos el primer capítulo de su nueva obra, *Dr.Chambari*, una historia en la que Katsura vuelve a explorar su lado más fantástico. El protagonista es un médico que tras terminar sus estudios descubrió como su familia había sido asesinada por un vampiro. Atónito ante la escena, fue abrazado por este, convirtiéndose él también en una criatura de la noche. Sin embargo, jura que jamás será como ellos, que no se alimentará de sangre humana. La existencia no fue fácil para él, pero cuando doce años después descubrió que tenia el don de curar imponiendo las manos se le abrió un nuevo mundo de esperanza. Por desgracia, aun tratando de ayudar a los demás, fue repudiado por todos, hasta que por fin llegó a Megumi, un pequeño pueblo en una isla en el que lo aceptaron tal y como era, llegando a confiar en él y a respetarlo. Ahora, cincuenta años después de fuese transformado en vampiro, y tan solo cinco de su llegada al pueblo, la conoce a ella. A quien ha escogido regresar de la muerte.
Tiene buena pinta, ¿verdad? Pues no os preocupéis que ya veréis como llega pronto por aquí. Por lo pronto id abriendo boca con las imágenes que os ofrecemos.
Por otro lado, Katsura también ha participado junto con otros mangakas como Akira Toriyama, Hajime Sorayama (reconocido ilustrador erótico), Jun Tsukasa (diseñador de *Sengoku Blade*), y muchos más que, de la mano de Yasushi Nirasawa (diseñador de *The Revelation of AMON Devilman*, y genio de la industria de las figuras) nos presentan *Bitch's Life*. Un libro de temática erótica con más de 120 ilustraciones a color.

THE GHOST IN THE SHELL

MANMACHINE INTEFACE SOLID BOX

El pasado 22 de diciembre salió a la venta la tan esperada caja con lo último del sensei Shirow (caja que esta vez posee unas dimensiones de 46.5x29x12cm y un peso de 4Kg). Después de cinco retrasos en la fecha de salida, que hicieron perder la paciencia a más de uno, la continuación de *Ghost in the Shell*, titulada *Manmachine Interface*, vio definitivamente la luz de la mano de Kodansha. Eso sí, para poder hacerse con esta nueva entrega, hay que pagar 13333 yenes por una caja repleta de lujosos extras que harán las delicias de cualquiera. La caja contiene, además de una edición en tapa dura del nuevo manga, una reedición especial de su primera parte, *Ghost in the Shell*, un magnífico póster tamaño A2 y un libreto tamaño CD con diseños e ilustraciones a color desechadas en la creación de esta nueva entrega. Como obsequio, además, se incluye una maqueta articulada y transparente de un Fuchikoma, un panfleto exclusivo con cubierta de plástico a juego, y otra figurita de un Fuchikoma, esta vez más pequeña y de color rojo.



Se confirma la próxima aparición de una edición económica, pero por desgracia para nuestros sufridos bolsillos aunque no para nuestros ojos, también lo hace la noticia de que *Manmachine Interface* constará de dos partes. La conclusión tendrá que esperar hasta bien entrado el año 2002. Si quieres echarle el guante encima, ahí llevas el ISBN: 4-06-336310-4 C0979.

Nuevo Manga POKEMON

Glénat sacará en Francia esta primavera una nueva serie basada en el universo del popular videojuego. *Pokémon, hazte con todos* narra las aventuras de Red, un joven chico que sueña con atrapar todos los pokémon. Después de abandonar su pueblo, Red se cruza con un Pikachu muy gruñón del cual se hará amigo. Juntos partirán en busca de locas aventuras llenas de acción, y conocerán a una multitud de nuevos y simpáticos personajes. Pero ¡cuidado!, Red no es el único interesado en conseguir los pokémon legendarios...
Esta serie es un gran éxito entre las numerosas adaptaciones al manga de *Pokémon*, continuando publicándose actualmente en Japón. Miho Asada, hace gala de un grafismo muy atractivo que gustará a todos, y su versión de Pikachu es digna de mención.

BREVES

- En el CD-ROM podréis encontrar dos trailers de Avalon, el film imagen real dirigido por Mamoru Oshii. Existen rumores de que Miramax está bastante interesada en obtener los derechos de esta película por lo que tal vez...
- Ya sabemos algo más de la nueva película de *Pokémon*. En ésta encontraremos a Celebi, un nuevo pokémon capaz de viajar en el tiempo que vive en el bosque. El antagonista será Vicious, que luchará con Ash.
- El fin del milenio ha supuesto cambios para Nitro. Su eslogan es ahora "Wanna be Bad?", y después de que el Estudio General de Medios revelase que la audiencia de este recién nacido programa de radio oscila entre los 24000 y 45000 oyentes (unas cifras muy alentadoras), la dirección de Onda Cero-Radio Salud optó por pasar Nitro a los jueves manteniendo el mismo horario (de 20:30 a 21:00 en el 89.1 FM). De este modo se soluciona el problema que estaba ocasionando la retransmisión de partidos de fútbol, que obligaban a posponer los programas.
Y para aquellos de fuera de Barcelona, ¡no hay problema!, ya sea a través de nuestro CD o en su web (www.nitroshow.com), encontrarás todos los programas en formato MP3.
- ¿¡Dónde he dejado el diccionario de Francés!? Pues ojalá que lo hayas encontrado a tiempo y hayas podido ir al Salón del Cómic de Angouleme que se celebró en Francia del 25 al 28 de enero. El porqué de este fortuito viaje es sin duda la presencia de tres invitados japoneses de gran prestigio: Masakazu Katsura (no coment), Yuu Watase (*Fushigi Yuugi, Ayashi no Ceres*), y Tsutomu Nihei (*Blame!*). Hay que ver, hay ver... empezaron en el 74 y mira por dónde van ya... Ellos con tres y nosotros aquí sin un mísero autor invitado. Qué vida más perra.

Si piensas que ya lo has oído todo, es que no has escuchado

aresradio

No puede describirse con palabras,
sólo te diremos que si no lo has oído,
tu vida no tiene sentido

16-2-2001 WWW.ARESINF.COM/SHIRASE

Avance ESPECIAL

992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 **2000 2001** 2002 2003 2004

Texto por Miguel Michán [EM3] | finalboss@ono.com

Dejamos atrás un año que ha resultado ser bastante significativo para el mundo del manga y el anime en nuestro país, para adentrarnos en otro que promete mucho más.

Dejando atras

El año 2000 nos llegó cargado de novedades con una nueva compañía de anime que comenzaba a asentarse (Dynamic SK), otra que se atrevía con el anime (Filmax) y pleno boom de las plataformas digitales (léase Vía Digital con los canales Buzz y Locomotion, y Canal Satélite con C: a un nivel menor). Esto, unido al éxito de series como *Pokémon, Digimon, Card Captor Sakura* y *Marmalade Boy* (*La Familia Crece*), ha propiciado que otros muchos títulos crucen nuestras fronteras (ver listado). Mención especial al estreno en cines de películas como *Mononoke Hime*, y de los primeros pasitos de la edición de anime en DVD en nuestro país.

El panorama editorial también trajo sorpresas tan gratas como los libros de ilustraciones de *Marmalade Boy*, *Sailor Moon*, o el *Der Mond* de Yoshiyuki Sadamoto; así como una decena de nuevos mangas que han pasado o lo están haciendo con mejor o peor fortuna, uniéndose a los veteranos del año anterior que han sabido aguantar el tipo. Por otra parte, las revistas de información proliferaron como setas, uniéndose a las ya clásicas Neko, Dokan y Minami 2000 (que perdió el sufijo por el camino) otras como Hentai, Más Manga, Daisuki, Guruguru, y por supuesto la nuestra, Shirase. Era previsible que no todas resistirían la dura competencia, y si Daisuki sólo aguantó hasta su tercer número (aunque ahora "amenazan" con volver), Guruguru parece llevar el mismo camino.

Lo que se nos hecha encima

Y si el pasado año nos ha dejado a la mayoría con buen sabor de boca, el 2001 se presenta como todo un festín de novedades. Pese a la sensación generalizada de que el manga va mal, yo me atrevería a afirmar que esto no es del todo cierto, y que me terminaréis dando la razón. De equivocarme no iríamos a poder disfrutar de los mangas que más se han pedido de la historia (léase *Nausicaä*, *Bronce*, *Utena*,

anime 2000

Arc the Lad	SV - SAT
Blue Seed	SAT
Blue Submarine No.6	SAT
Capitán Futuro	TV
Crayon Shin-Chan	TV
Detective Conan	MF - TV
Dr. Slump	MF
Digimon	TV - SAT
El Secreto de Akkochan	TV
Escuela de Verano	MF
Generator Gawl	SV - SAT
Gunbuster	DSK - SAT
Hyperdoll	MF - SAT
La Princesa Mononoke	BV - CIN
Lamu	MF - TV
Maison Ikkoku	MF
Nadesico: The Prince of Darkness	SAT
Noches de Luna	MF
Perfect Blue (DVD)	MF
Pokemon	TV - SAT
Pokemon, La Película	- CIN
Pokemon 2, La Película	- CIN
Queen Emeraldas	SAT
Sakura Mail	MF
Shin Getter Robo	DSK - SAT
Spriggan	FX - "CIN"
Tenchi Muyo, Las Películas	MF
Video Girl Ai	DSK - SAT
Virgin Fleet	SAT

manga 2000

Anton	PDA
Arms	PDA
Ashen Victor	PDA
Brain Powered	PDA
Bondage Fairies	FAC
Crónicas de Mesene: Periplo	DUD
Digimon, el Cómic	PDA
Eden	PDA
La Princesa Mononoke	PDA
Pellizcos	CUP
Shades of Spawn	PDA
Somos Chicos de Menta	PDA
X	PDA
Zetman	PDA

SV	Selecta Visión
SAT	Satélite (Vía/CanalSat)
TV	Televisión
MF	Manga Films
DSK	Dinamic SK
BV	Buenavista
CIN	Cine
FX	Filmax
PDA	Planeta-DeAgostini
FAC	La Factoría de Ideas
CUP	La Cúpula
DUD	Dude Comics

Manmachine Interface...), ni de otros como *Card Captor Sakura, Goldenboy, Ranto, Hana Yori Dango, Himiko-Den* o *Dragon Head*. También se prevén continuaciones de *X, Eden* y *Detective Conan*; y eso que el año sólo acaba de comenzar. Tal vez el problema no sea tanto de los aficionados (aunque parte de culpa sí que tenemos) como del uso de unas políticas empresariales inadecuadas. Claro ejemplo de esto es que mientras todos repiten una y otra vez lo mal que les va con el manga, Glénat osa afirmar que a ellos les va estupendamente... y los lectores somos los mismos.

Por otra parte, creo que ni que decir tiene que el anime promete. El 2001 será el año de *FLCL, Goldenboy, Otaku no Video, Harlock Saga* (y presumible-mente de más títulos del sensei Matsumo-to como *Maetel Legend*), de las películas de *Pokémon, Digimon, Utena, Jin-Roh, Blood*... y quién sabe, tal vez Manga Entertainment se deje caer y reestablezca sus lazos con Manga Films haciendo posible la edición en nuestro país de las películas de *Evangelion*. Sabemos de más títulos, tanto de anime como de manga, pero nos hemos comprometido a mantener la boca cerrada hasta nuevo aviso.

"El 2000 nos ha dejado ya, pero el 2001 promete agradables sorpresas"

¿Aún os parece poco? Pues si la rumorología no se equivoca, tal vez podamos presenciar el nacimiento de otra nueva sucursal de vídeo... ¿Alguien dijo Pioneer LDC? Pues soñar es bonito, pero sobre todo cuando los sueños están a punto de hacerse realidad.

Jaime Rodriguez
Planeta-DeAgostin

Hablar del manga en nuestro país y de su actual situación nos obliga irremediablemente a pasar por la figura de Jaime Rodríguez, editor de la línea manga de Planeta-DeAgostini. Cuando ya ha pasado más de un año desde su llegada al cargo, y en consonancia con lo especial que es este número de Shirase, de repaso del año pasado y vistas al futuro, no dejamos pasar la posibilidad de tener una extensa charla que desvela muchos puntos oscuros y nos vaticina qué nos depara el año 2001 a los sufridos otakus. Antes de empezar, agradecer (de nuevo) a Jaime su inestimable colaboración, y constatar que harían falta más tipos como él en el mundillo.

Arriba, a la izquierda Ángel; y a la derecha J.Rodrígue

Ángel: Si mal no recuerdo, antes de llegar al cargo de editor de manga de Planeta, eras colaborador de Camaleón Ediciones y dirigías Slumberland, una revista de información sobre el mundo del cómic en general y bastante reconocida por la crítica en general. ¿Cómo recuerdas aquella etapa?

Jaime Rodríguez: Pues la recuerdo ya lejana. Llevo ya dos años en Planeta y eso es una distancia temporal importante. Aun así, con todos sus altibajos, me siento bastante orgulloso de mi trabajo en Slumberland y creo que alguno de los números que dirigí yo sigue teniendo vigencia hoy en día. Vamos, que me quedo con los aciertos, sin olvidar los millones de errores que cometí, los cuales, se supone, ayudan a aprender. También hay que tener en cuenta que mi trabajo en Camaleón no consistía sólo en hacer Slumberland, sino que también traducía, redactaba, corregía, etc, etc, y que todo eso, por la propia estructura de la empresa (al fin y al cabo, era una empresa pequeña, con pocos medios), incidía en todo lo que hacía, para bien y para mal.

A: Entraste en Planeta recogiendo el testigo de Ana María Meca, una editora que, en mi opinión, a pesar de haber abierto el mercado considerablemente, dejó la línea manga en una difícil situación, con una cantidad de cancelaciones directamente proporcional a las decenas de novedades estrenadas meses antes. ¿Cuál es tu valoración de aquella etapa? Logros y errores.

J: La percepción que se suele tener desde el exterior de nuestro trabajo como editores, a veces está falseada por el desconocimiento, por otra parte lógico, de los procesos internos de la empresa. Y es que la toma de decisiones con respecto a qué títulos se publican y cuáles no a veces incluye al editor, pero no siempre. O sea, hay planteamientos de línea (como la cantidad de títulos que la integran, por ejemplo) que no parten tan sólo del editor. No olvidemos que, en nuestro departamento, hay un director editorial, responsable último de TODO lo que se hace o deja de hacer en el mismo. La etapa de Ana María está atravesada de eso, y de los problemas que tanto ella entonces como yo ahora enfrentamos a la hora de trabajar con un país tan estrambótico a veces como es Japón. Ana María intentó entregar el manga al otaku, y lo hizo con grandes aciertos, por lo menos teóricos, en cuanto a selección de formatos y, también en algunos casos, de títulos (ahí está, por ejemplo, *Detective Conan*, o *Doctor Slump*), pero es cierto que también arrastró en determinados momentos el lastre de una línea más grande de lo que debería haber sido jamás.

A: ¿Qué crees que le hacía falta a la línea, y cuáles fueron tus primeros propósitos a realizar?

J: Hombre, para empezar, le hacía falta una buena purga y, hasta cierto punto, una reorientación para abrirse al público no otaku, además de llevar a cabo estrategias de promoción de títulos más efectivas. Lo que pasa es que luego uno topa con la Iglesia, porque el ritmo de trabajo y de aprobaciones de los manga es distinto para cada producto, lo que hace que muchas veces se nos coma el tiempo por los pies y no podamos estructurar los planes de promoción con la suficiente antelación, e incluso, en algunas ocasiones, sin antelación alguna.

A: ¿Cómo valoras el año 2000?

J: Ha sido un año con pocas novedades, de recogimiento. Estamos intentando reestructurar la línea manga, y en el 2000 se ha notado la escasez de títulos, que a muchos ha hecho temblar. Pero también ha habido sorpresas como la edición de *X*. Creo que el camino va a ser un poco igual en el 2001: pocos títulos, pero intentando que sean interesantes para los aficionados.

A: ¿Cuál es el formato que mejor funciona? ¿A qué crees que se debe? ¿Nuevos formatos?

J: Ningún formato funciona mejor que los otros. Cada uno de ellos tiene sus pros y sus contras, y depende del título en cuestión. Lo que sí es cierto es que el formato tomo, en general, funciona escasamente, y sin embargo, para *X* creo que ha sido el formato más adecuado. Por otro lado, el formato comic-book es el que menos gusta, y sin embargo es el más barato, y para obras populares, sigue siendo el mejor. No sabría decir cuál es mejor, la verdad. En cuanto a nuevos formatos, no creo que estrene ninguno. Más

obra que más clientes satisfechos ha dejado en los últimos años, porque, aparentemente, todos los que se la han comprado, están alucinados con el invento. Ahora bien, aunque sigue vendiéndose, cuesta que la gente se lance y todavía estamos en proceso de recuperar la inversión. Aún así, tengo confianza en que recuperaremos dicha inversión e, incluso, ganaremos algún durito. Tengo prácticamente todas las series importantes de Tezuka en mente, pero tengo que contenerme para no hacer propuestas delirantes. De todos modos, voy a plantear más títulos, posiblemente para el 2001. ¿Cuáles? Ya se verá.

A: El 2000 ha sido el año de Wataru Yoshizumi. A *Marmalade Boy* (en sus dos formatos) le ha seguido *Solamente Tú* (idem) y ahora *Mint Na Bokura* y el libro de ilustraciones de *Marmalade Boy*. ¿Qué crees que le da esta mujer a la gente que gusta tanto, y cuyo éxito no se reduce a su "serie estrella"?

J: Supongo que lo que da la Yoshizumi, básicamente, son buenas historias, con pocos elementos de fantasía, con las que el lector puede establecer vínculos. Uno puede reconocerse en las situaciones que, con muy buena mano, plantea la autora y empatizar con los personajes. Hacían falta shojos de este tipo, pero también hacía falta que mucha gente que no es aficionada al manga descubriera este tipo de productos, y ahí, la serie televisiva ha sido decisiva, como punta de lanza al menos.

A: ¿Crees que el éxito es de Yoshizumi o bien que se ha creado una afición al género shojo? ¿Nuevos títulos de este género? ¿*Kareshi Kanojo no Jijoo, Kodomo no Omocha*...?

J: Espero que se haya creado una cierta afición al shojo y espero también que la mayoría de los lectores/as ni siquiera sepa qué demonios significa la palabra shojo. Y sí, estoy trabajando en más títulos shojo, pero no puedo decir títulos, porque no hay confirmaciones. Posiblemente, en el 2001, antes de que acabe *Mint na Bokura*, veamos algo por estos lares.

A: A fecha de diciembre de 2000, ¿cuál es el título que más vende de la línea manga? ¿y el que menos?

J: Respectivamente, *I"s* y *One Piece*.

A: Es de suponer que *I"s* estará yendo formidablemente y que llegará a su finalización. ¿Has pensado en la futura publicación de más títulos de Katsura? ¿*M* (historia corta de corte erótico), tal vez?

J: Por lo pronto, estoy ocupado con la continuación de la serie, que no es poco, porque, sí, vende muy bien. Pero también es cierto que tengo más cosas de Katsura en mente, lo que pasa es que estoy dubitativo y todavía estamos hablando con los japoneses, para ver qué se puede hacer.

A: En octubre de este año Antonio Martín, tras 16 años al frente de la Dirección Editorial de Planeta Agostini Cómics, es sustituido por Jesús Pece. ¿En qué afectará eso a la línea manga?

J: Jesús Pece había sido traductor de manga para Planeta-DeAgostini, además de lector de cómics y manga en general. También hacía estudios de lectura. Es decir, que es una persona con criterio y preparación específica en la línea. Mi colaboración con él, para ésta y otras líneas, es muy estrecha, lo cual, espero, dará buenos frutos. La línea general, de todos modos, ya estaba marcada y Jesús la mantiene: no hinchar inútilmente el mercado y dejar que crezca según su medida.

A: Supongo que esta pregunta es un poco comprometedora, pero ¿consideras positiva su llegada a los cómics de Planeta?

J: La verdad es que sí. Es una persona con una perspectiva nueva, muy preparada y con la que se dialoga perfectamente. Ten en cuenta que, hasta hace pocos meses, Jesús era un compañero de trabajo más, con el que íbamos a comer, y con el que seguimos yendo a comer y charlamos de tú a tú... y eso es positivo.

A: Aunque sea tirar piedras a mi propio tejado... A lo largo de este año pasado han proliferado como setas la aparición de revistas de manganime, hasta el punto de haber casi más que mangas a la venta cada mes. ¿A qué crees que se debe esta situación?

J: La verdad es que ni idea. Lo que sí creo es que sí existe un interés más nominal en el manga que real. O sea, a la gente le basta con estar informada, no se molesta, además, en seguir las series. Además, empezamos a vivir una época en la que, realmente, una imagen vale más que mil palabras... y no te digo ya docenas y docenas de imágenes.

A: Dado el éxito de este tipo de revistas, ¿Has pensado en la realización de una revista de estas características, como ya hiciera hace años Norma Editorial, con "Otaku"?

J: Sí, pero no. Es decir, me encantaría hacer una revista de información sobre manga, pero hay un problema muy concreto. En Japón, las revistas pagan por la utilización de imágenes de las

editoriales. Es decir, que allí no se acogen en el derecho a cita para utilizar imágenes. Aunque eso sea distinto en España, nosotros trabajamos con editores japoneses que, posiblemente, no verían bien que utilizáramos imágenes suyas sin pagar, aunque sea legal. Y si tuviéramos que pagar por utilizar las imágenes, los costes se nos comerían por los pies. Conclusión: no hacemos una revista de información sobre manga.

A: Comentaste en el pasado Salón del Manga que estabas pensando en la próxima continuación de *Ranma ½* ¿Qué hay de ello? ¿Formatos?

J: Pues hay mal rollo. Hemos llegado a pasar una propuesta a Japón, pero las condiciones que nos piden son draconianas, y no podemos mejorar nuestra oferta. Así que, sintiéndolo mucho, a menos que los japoneses cambien su postura, no habrá más Ranma, muy a pesar nuestro.

A: Pues es una pena, la verdad. En fin, al menos tendremos *Nausicaä* (aunque tras ocho años de negociaciones, desde tiempos de Juanjo Sarto), en mayo del próximo año. ¿Cómo se ha conseguido llegar a un acuerdo con los japoneses, que tengo entendido no han hecho más que poner dificultades? ¿Será el formato similar al japonés?

J: Hasta donde yo sé, la principal razón para que Miyazaki y su editorial decidieran no licenciar la publicación de *Nausicaä* en Europa era su descontento con el trabajo de Viz para la edición americana. Las negociaciones, por lo tanto, han sido difíciles, porque se han querido asegurar de que hiciéramos exactamente el tipo de edición que ellos querían, lo que incluye un formato igual al japonés, edición a la oriental, que no retoquemos onomatopeyas, y un largo, larguísimo etcétera. Lo único que he podido variar es el número de volúmenes, de 7 (edición japonesa) a 6 (la nuestra).

A: Este año 2000 has probado por el lanzamiento de muchos biblioteca manga con series, en principio, desconocidas por el público general (*Eden, Layla y Rei, Arms*, etc...) y que, en su mayoría concluían con un "continuará". ¿Qué será de ellas? ¿Cómo han funcionado?

J: *Layla & Rei* se publicó entera. *Arms*, como he comentado antes, es muy difícil que vea una continuación, y *Eden* seguramente sí continuará, aunque estamos esperando a que se acumule más material en Japón antes de plantear la continuación. Y así están las cosas.

A: Norma Editorial parece haber tenido mucho éxito con el lanzamiento de artbooks. Planeta ha hecho lo propio con el de *Marmalade Boy* ¿Se continuará la edición de Libros de Ilustraciones?

J: Estamos trabajando ahora mismo, por ejemplo, en los libros de ilustraciones de Katsura, a ver qué tal. O sea, que es algo que tenemos en mente. El problema es que son exageradamente caros de hacer.

A: Glénat iniciará en breve la publicación de *Bronze*, obra pionera en nuestro país del género Yaoi. ¿Qué posibilidades le ves al género?

J: Hombre, *Bronze* es más que conocida aquí, y despierta el morbo de mucha gente, así que puede que funcione bien.

A: Propósitos para el año 2001.

J: Seguir con el camino trazado, pero aumentando ahora la cantidad de títulos. Quiero hacer algún que otro título adulto, bien entendido, más dentro de la línea. En fin, el tiempo dirá (y los lectores, y las editoriales japonesas)

A: Próximos lanzamientos confirmados (o casi). Títulos que se barajan.

J: El único lanzamiento confirmado al 100% es el de *Nausicaä*. Los que casi están y los que se barajan, no puedo decirlos.

A: ¿Habrá *Bastard!!* 22?

J: Todo dependerá, como siempre, de las ventas del 21.

A: Más allá del manga, generalizando sobre el cómic en general, ¿cómo crees que está la industria española en la actualidad y por dónde crees que pasa su solución?

J: La industria, a mi parecer, empieza a levantar cabeza, ofreciendo más solidez que en los últimos tiempos, apostando por series y fórmulas nuevas y publicando incluso títulos arriesgados, pero de calidad. Yo creo, precisamente, que parte de la solución a la mentadísima crisis, pasa precisamente por este tipo de actitud.

A: ¿Para cuándo el manga de Dragon Ball GT? (es broma ehh)

J: Tenemos previsto sacarlo a lo largo del año 1987.

A: Dado el momento actual que vivimos, ¿cuál crees que es el perfil del otaku medio?

J: Vistos los salones, yo diría que son adolescentes, entre 13-14 años y 19-20, en edad de instituto. Más o menos hay igual número de chicos que de chicas y hacen mucho ruido en los karaokes.

A: Como ya hiciera Norma con Manga Films con el lanzamiento conjunto de Evangelion, o la propia Planeta con Ranma, ¿No crees que sería positiva una futura y más estrecha colaboración con las editoriales de anime ahora que pasa por una nueva edad de oro?

J: Es posible que eso ayudara, pero es más complicado de lo que parece. Además, en mi caso, no depende de mi departamento, sino del de marketing, con lo cual, primero tenemos que ponernos de acuerdo nosotros, y luego con la empresa de vídeo o DVD. Como solemos trabajar con el tiempo muy escaso, acostumbra a ser extremadamente difícil coordinar tantos esfuerzos.

A: Un autor:

J: ¿De manga? *Tezuka, Sakaguchi*

A: Una obra (de manga):

J: *Adolf, Ikkyu*

A: Muchísimas gracias por todo y espero no haberte robado demasiado tiempo y/o haberte molestado demasiado. Venga, muchas gracias!

J: Gracias a vosotros. Un saludo.

"Nuestro propósito ahora es aumentar la cantidad de títulos"

X en tomos. ¿Por qué no se les ocurriría antes?

Entrevista realizada por Ángel Jiménez [Ikari] | ikari@lettera.net

El manga de Shojo Kakumei UTENA

Texto por Lorena Pérez [Tsuki] | tsuki@ono.com

Shojo Kakumei Utena, comenzó siendo una idea original de Be Papas, un grupo de creativos compuesto por Kunihiko Ikuhara, Yoji Enokido y Yuichiro Oguro. Con ésta Chiho Saito se encargó de dibujar el manga que se publicó en la revista Chao de Shogakukan en 1997.

La historia se recopilaría en cinco tankoubons, bajo la colección Flower Comics, la misma que recoge títulos como *Fushigi Yuugi*, *Wedding Peach*... Pero antes de hablar del manga hagamos un pequeño repaso al anime que se emitió unos meses más tarde, coincidiendo en antena con los episodios finales de *Sailor Stars* (la última serie de *Sailormoon*, de la que también pudimos disfrutar por estos lares), siendo esta última arrollada por el apoteósico éxito de nuestra espadachina de cabellos rosados.

La serie constaba de 39 episodios y gozaba del diseño de personajes de Shinya Hasegawa. Además, al espectacular opening Rinbu Revolution había que unir tres ending diferentes: Truth, Vitual Star Hasegaku y por último Rose an Release, que es una versión tarareada del opening. Como era de esperar, la gran acogida de la serie provocó la distribución de todo tipo de merchandising, desde las típicas *cards* hasta muñecas de tela, pasando por un videojuego para Sega Saturn.

Volviendo al manga original, comentar que tras los retrasos sufridos, pronto saldrá a la luz (posiblemente en Mayo para el Salón del Cómic de Barcelona) de mano de Norma Editorial (¡que Dios nos coja confesados!). Tanto la versión animada como la impresa transcurren en el Instituto Ohtori y aunque a rasgos generales son similares, no es así en algunos pequeños matices. Por suerte éstos resultan suficientes para permitirnos disfrutar plenamente de ambas. La aparición de nuevos personajes en el anime, la distinta notoriedad que se da a los personajes en según qué versión, o las relaciones de éstos (que también sufren algunas alteraciones... ya veréis quién se lía con quién ^_^), son algunas de las más destacables.

INTRODUCCIÓN

El primer tomo comienza con un prólogo en el que se nos habla de la vida de Utena antes de entrar en el Instituto Ohtori. En éste vemos cómo la profesora busca desesperadamente a Utena para regañarle por llevar un uniforme masculino, pero al encontrarla ésta la ignora por completo.

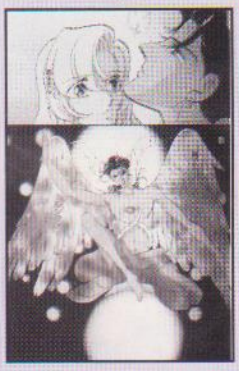
A causa de ese suceso, la profesora decide citar a Yurika, la tía de Utena, para llamarle la atención sobre la actitud de su sobrina. Ella pide disculpas en su nombre por lo ocurrido atribuyendo su comportamiento a la pérdida de sus padres cuando era niña.

Ese día de camino a casa, Kaido, el mejor amigo de Utena, le pregunta si le gusta alguien, a lo que ella duda qué responder. Sin embargo, el hallazgo al llegar a casa de una carta hace cambiar su actitud. Kaido le pregunta por el remitente de la carta, a lo que ella responde llena de alegría que es de la persona que ama. Acto seguido le muestra otras siete cartas que ya había recibido a razón de una por año. En ese momento le narra la historia de la muerte de sus padres y cómo en el funeral su príncipe azul la salvó de morir ahogada, le regaló el anillo que siempre lleva puesto y la promesa de un reencuentro. Kaido no cree la historia y se marcha un poco molesto, pensando que le está tomando el pelo. Utena va tras él y en la puerta observa cómo un apuesto joven la mira. Cuando éste le sonríe, recuerda a su príncipe.

Yuriko le expone a su sobrina la idea de mudarse a Amsterdan por motivos de trabajo, lo que esta última no ve con buenos ojos, puesto que no quiere abandonar a sus seres queridos, incluido su príncipe, al que seguro no encontrará si abandona Japón. Mientras tanto, Kaido comienza a investigar sobre las cartas, ya que tiene la hipótesis de que fue la tía de Utena quien se las escribió para hacerla feliz.

Al día siguiente, Yurika trae consigo un invitado a casa. Se trata de Wakaouji, quien curiosamente resulta ser el joven que sonrió a Utena y lleva puesto un anillo igual al suyo (aunque en realidad no se parece mucho), por lo que ella rápidamente se ilusiona pensando que es su príncipe.

Kaido y Utena deciden visitar a Yurika a su trabajo, pero cuál es su sorpresa al abrir la puerta y encontrar a Wakaouji y su tía, besándose. Al ver la escena Utena le da un vuelco el corazón y sale corriendo de la



El manga de Utena tiene tanta calidad -o incluso más- que el anime.

habitación. Arrastrada por la desesperación, se encuentra en el mismo río de su infancia, donde se para a contemplar a una chica que acaba de perder a sus padres, al igual que ella hacía siete años. Pero esa niña sólo está perdida y Utena al intentar salvarla cae al agua, donde vuelve a ser socorrida por su príncipe ante la atónita mirada de Kaido, que corre hacía ella. Su príncipe quiere que vaya al Instituto Ohtori, por lo que se despide de su único amigo con gran melancolía.
Bueno, esto es lo ocurrido antes de su llegada al instituto. Después conocerá a Wakaba Shinohara, su mejor amiga allí y, por salvar su honor, reta a Saionji Kyouichi a un duelo. Y es que no es para menos puesto que él se ha burlado de la carta de amor que Wakaba le había escrito, poniéndola en el tablón de anuncios, ante la mirada de todos alumnos. Éste aceptará el duelo, que tendrá lugar en el patio trasero del colegio, donde encontrará a Anshi, quien le explicará las reglas del combate: se trata de no dejar que tu oponente deshoje la rosa que ella colocará en la solapa de ambos participantes. Si esto le parece en un principio extravagante, insólito es el calificativo para describir la escena en la que Saionji obtiene su espada extrayéndola del pecho de Anshi. Pese a esta sorpresa, y como ya sabréis, Utena resulta vencedora al ser poseída por un espíritu caído del cielo. Es después de esto cuando comienza a conocer a los Seitokai, los miembros del consejos de estudiantes que tienen derecho a duelo por llevar el sello (que es un anillo como el de Utena).
En definitiva, una historia en la que podréis encontrar muchas sorpresas, y que no dejará indiferente a nadie, guste o no del shojo manga.

HISTORIAS CORTAS

Al final de la mayor parte de los tomos encontramos una serie de historias cortas, algunas de las cuales aparecen en el anime. Concretamente, en el segundo tankoubon tenemos *Kare naru Henshin* (*La novia cambia de mentalidad*) en la que Utena y Anshi se intercambian los cuerpos debido a un extraño condimento de la clase de cocina. Si recordáis, esta historia se corresponde con el octavo episodio de la serie de TV. También encontramos otra en el tercer tomo, titulada *Mitsu no Negai* (*Los tres deseos*), en la que Chuchu hace de las suyas resultando bastante divertido aunque muy extravagante. Dos más en el quinto y último tomo se unen al grupo: *Fukaki Ruiiro no Kage* (*La sombra del maestro Rujiro*), donde se narra el regreso de Ruka, quien enseñó esgrima a Juri, al Instituto Ohtori; y *Kuro bara no Kokuin* (*El sello de la rosa negra*), en la que conoceremos a Mikage y Mamiya, pertenecientes a la saga de la rosa negra.

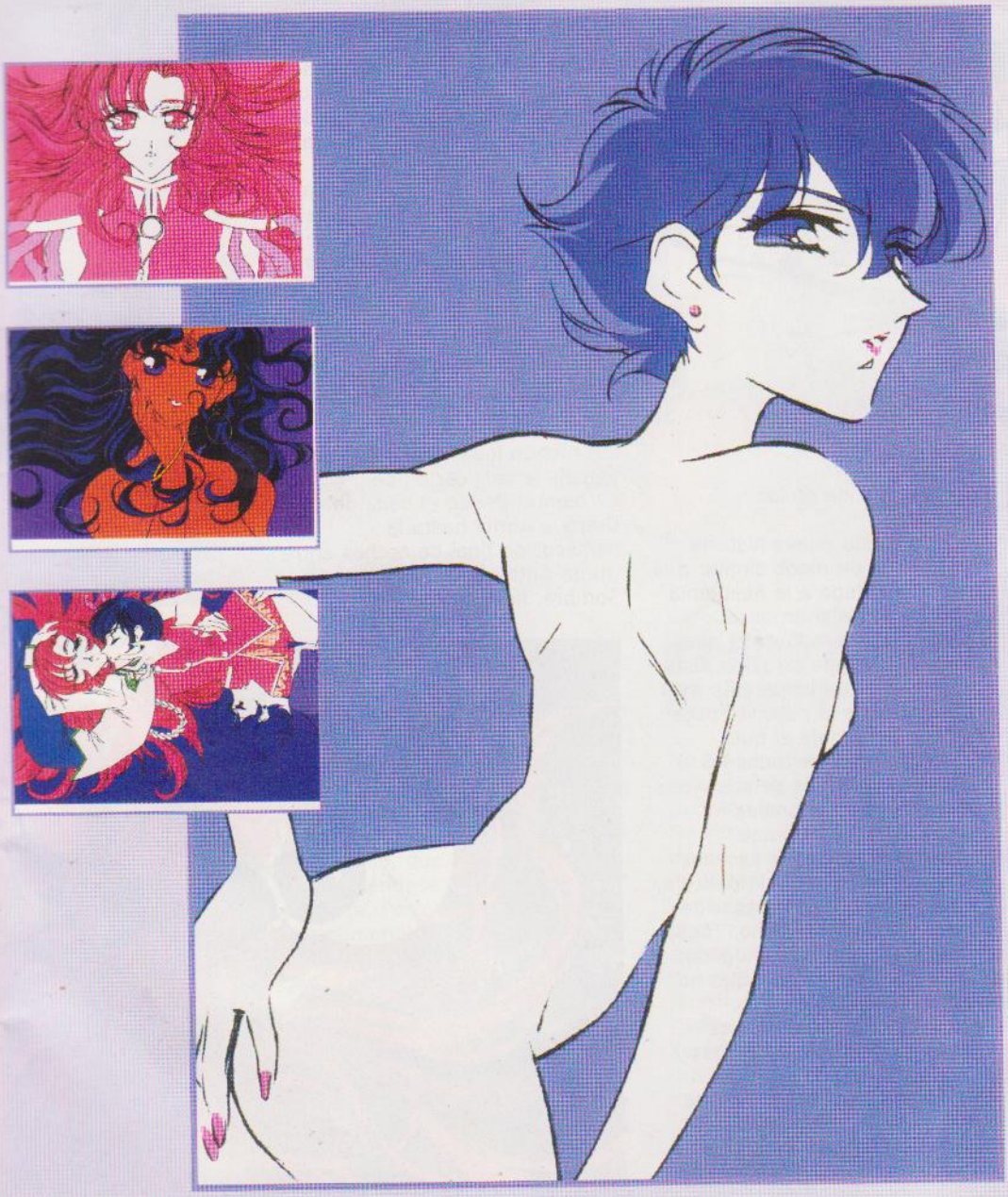
¿CHIO QUÉ?

Chiho Saito es una de las más famosas autoras de shojo en Japón. Debutó en el mundillo en 1982 con *Ken no Mademoiselle* (*La damisela de la espada*), quedando claramente patente su predilección por los duelos, las espadas y el comportamiento burgués del siglo XVII. Por ello no es de extrañar que unas de las obras que más le ha influenciado sea *Bersaiyo no Bara* (*La Rosa de Bersalles*).
Pero no creáis que ahí quedan los temas de sus mangas. Su obra consta de mangas cuyos argumentos giran en torno a temas tan originales como el ballet, la ópera, el teatro, o el espionaje. Su obra más reciente es *Angel's Smile, Demon's Tears* de la que pronto os hablaremos.

UTENA
APOCALIPSIS ADOLESCENTE
El Fin de la Inocencia

Texto por César Guarde [Shiza] | therecones-owner@egroups.com

UTENA, una de las series más emblemáticas de los últimos años, ha dejado la pequeña pantalla para trasladarse a las salas de cine japonesas, donde, tras mucho misterio, se produjo la revelación final del maestro Ikuhara Kunihiko: El Fin de la Inocencia. Como él mismo ha dicho, «_este no es un espectáculo para niños_».



Corrían principios del año 1999 cuando los primeros rumores sobre una película de *Utena* acabaron confirmándose. A pesar de las incontables e insaciables bocas de la audiencia clamando por un adelanto de lo que podrían llegar a ver próximamente, su director, Ikuhara Kunihiko, se negó a dar explicaciones haciendo uso de su ya clásica ironía y declarando, única y exclusivamente, que su nueva creación sería un «*escándalo adolescente*». ¿Qué quería decir exactamente con esto? La respuesta llegaría pronto con la proyección en cine de diversos tráilers promocionales, en los cuales parecían entreverse las escasas explicaciones de su director. Sería el 14 de agosto cuando, junto con el estreno de *Cyber Team Akihabara 2011*, se resolvería el misterio que rodeaba a esta película. ¿El resultado final? *Shôjo Kakumei Utena: Adolescence Mokushiroku* (Utena, la chica revolucionaria: Apocalipsis Adolescente). Tal vez una de las mayores obras de arte concebidas por la mente de un director de cine.

Una nueva historia

A pesar de tener su origen en una serie de televisión, el argumento de la película es totalmente diferente. Una forma de definirlo sería decir que cuenta todo aquello que nos imaginábamos que podría pasar en la serie, pero que nunca llegábamos a ver. Aunque en cierto modo esto es así (ya

podéis imaginaros...), sería limitar mucho los recursos utilizados por la mente que se esconde tras el guión. La respuesta más acertada sería decir que la película intenta representar todos aquellos pecados que la gente esconde por miedo a lo que dirá la sociedad –más que pecados, sentimientos de culpa, pues el concepto de pecado en sí mismo no existe en la sociedad japonesa–.

La película se encuadra en un marco extraño. Por una lado, es una realización completamente nueva, en el sentido que el mundo en el que se desarrolla poco tiene que ver con el de la serie, o con el nuestro propio (incluso se ha rediseñado la Academia Ohtori y el terreno de duelos). Sin embargo, es bastante difícil no perderse dentro de la complicada trama si no se tiene un conocimiento previo de la serie, para así comprender las motivaciones, miedos y pasado de los personajes.

Pues bien, esta nueva historia comienza de un modo similar a la serie. Utena llega a la Academia dejando tras de sí un pasado revelador, un pasado en el que estuvo enamorada de Tôga. Éste es tal vez uno de los puntos más impactantes de la película, pues será este personaje el que hilvane las vidas de todos los personajes, a través de sus vicios y perversiones personales. También será Tôga el que protagonice una de las escenas más conmovedoras de la película, como es su muerte (a pesar de lo mucho que se ha dicho, Tôga, efectivamente, muere ahogado, ante los ojos de Utena), que no obstante no es su final, pues seguirá manifestándose ante numerosos personajes –o más bien, serán ellos quienes lo manifiesten a él–. Como era de esperar, tendremos nuevos duelos, esta vez mucho más vigorosos, acompañados de una magistral banda sonora, y bastantes escenas que podrían calificarse para mayores de 18. No obstante, a pesar de este punto conflictivo, no puede decirse que estemos ante un producto medianamente erótico, sino que forma parte de la manera personal que el director tiene de criticar a la sociedad en general, y a la juventud en particular. Dentro de este mundo, si hay algo que realmente hay que tener en cuenta es la enorme simbología que puede llegar a desarrollarse a través de escenas lógicamente imposibles –algo que ya sucedía en la serie–, y es que el mundo en el que se mueve Utena no está regido por las estrictas leyes de nuestro Universo. La película se concibe en su totalidad como un símbolo de la adolescencia y de lo que este período de las vidas de todo ser humano supone.

Un ejemplo de esta simbología altamente absurda se produce cuando Utena, en el clímax de la película, se transforma en coche para huir al mundo exterior, metáfora ésta de la revolución, llevada a cabo no sin cierta ironía.

aspectos técnicos

Sin ningún lugar a dudas, puede dársele la calificación de excelente. Desde el baile de Utena y Anthy hasta la persecución final de coches entre Utena-Anthy y las Chicas Sombra, la animación, que

mezcla lo clásico con los últimos avances en renderización, se nos presenta como un auténtico lujazo, propio de una gran superproducción. Junto al aspecto visual, nos encontramos con el enorme trabajo que supuso reorganizar toda la estructura arquitectónica de la Academia, que acabó convirtiéndose en toda una obra de arte. Por otro lado, el diseño de personajes parece más maduro, un tanto alejado del original de la serie, aunque con el suficiente parecido como para no inducir a engaños. Las voces son equilibradas y la música en general supone un buen acompañamiento para la que sin duda se convertirá en una de las mejores películas de animación de fin de siglo.

Y cómo no: el manga

No sólo animación. El *Apocalipsis adolescente* viene representado también en papel, de la mano de Be-Papas, en un bonito tomo donde se explican los puntos más importantes de la película. A pesar de carecer de ciertas escenas de interés, como las pequeñas bromas con ChuChu y compañía, cuenta con el aliciente de tener el mismo diseño *bishônen* del manga original de la serie, además de algunas ilustraciones a todo color, que son una auténtica maravilla.
La historia se centra igualmente en nuestra querida protagonista, Utena, y su antiguo amor, Tôga, unidos a través del pasado por un vínculo invisible que parece resonar en su futuro. A diferencia de la historia original, aquí nos encontramos con una Utena más madura, que tiene plena conciencia de que es una chica, a pesar de ir vestida con uniforme masculino y llevar el pelo muy corto. Esto ya representa una novedad con respecto a la serie de televisión, en la que Utena se sentía como un chico, inducida por las palabras y el recuerdo del príncipe que la salvó en su infancia. Junto a Utena nos encontramos con otro personaje que también ha cambiado: Himemiya Anthy. Por deseos del propio director, se ha producido un brusco giro en su personalidad, siendo ahora una chica mucho más abierta –tal vez demasiado–. Será ella la que otorgue a Utena la Espada de Dios para luchar contra Saionji por no considerar justa que ella se defienda con una escoba, y la que se entregue tras el duelo a las pasiones amorosas y sexuales de Utena. Sin duda un cambio radical de personalidad que poco ha gustado a sus fieles seguidores.

¿Es esto un final o no?

Sería difícil decir que Utena acaba aquí. No por una posible segunda realización en la pantalla grande o a modo de continuación de la serie de televisión, sino porque la historia en sí –no su significado– queda en cierto modo tan abierta como en la serie. Así que ya veremos que es lo que pasa.
Parece ser que, en los últimos años, algunos directores han decidido hacer uso del anime como un medio de expresión artística a través del cual poder expresar su disgusto por la sociedad, algo que sin duda servirá para propiciar una futura aceptación de la animación entre un público más adulto. Ésta es sin duda una película que hará exprimir las neuronas a más de uno, aunque como suele suceder con tantos y tantos anime, fuera del contexto de la sociedad japonesa, difícilmente podrá llegar a entenderse en su

KAZE NO TANI NO NAUSICAÄ

...or fin visitaremos EL VALLE DEL VIENTO

Texto por Miguel Michán [EM3] | finalboss@ono.com

La que para muchos es la obra cumbre de Hayao Miyazaki (con perdón de 'Totoros' y 'Mononokes'), cruzará pronto nuestras fronteras en formato impreso. Y quién sabe, puede que también la veamos en nuestras pantallas –de cine nada menos- gracias a Buenavista y el famoso acuerdo entre Tokuma y Disney. El tiempo lo dirá, pero nosotros os lo contamos ahora.».

En el pasado, la humanidad fue víctima de su propia soberbia. Crearon el arma más poderosa que jamás nadie pudo imaginar y sumieron la Tierra en el caos. La guerra duró poco, recibiendo el nombre de los Siete Días de Fuego, pero estas palabras no podían expresar con suficiente claridad lo que había sucedido. Todo, el cielo y la tierra, los bosques y los ríos, los animales y los hombres... TODO había sufrido las atroces consecuencias de un holocausto medioambiental de proporciones bíblicas. La polución y la destrucción dieron lugar a mutaciones en las plantas e insectos haciendo crecer un gigantesco bosque de hongos cuyas esporas resultaban mortales. El viento hizo el resto.

Casi pusimos punto y final a nuestro paso por la Tierra para cedérsela a la siguiente especie en el inexorable camino por la extinción. Sin embargo, ahora, mil años después, aún seguimos aquí.

Ocupando las escasas tierras habitables del planeta, encontramos que éste ha quedado dividido en dos por el Reino de Torumekia y el Imperio Dorok, así como multitud de pequeños estados que conservan la paz y la independencia gracias a muy distintos acuerdos.

El Valle del Viento es uno de estos estados. Bajo el justo gobierno del Rey Jhil y su hija Nausicaä, viven sus tranquilas gentes, principalmente agricultores y ganaderos. Sin embargo, esta calma se ve trastornada una noche cuando cae del cielo un gigantesco avión, estrellándose en el lugar. Para mayor desgracia, el avión transportaba uno de los Soldados Divinos que destruyeron la Tierra antaño, y por este motivo, el valle es invadido por la Princesa

EL ORIGEN DE NAUSICAÄ

En el primer volumen de la versión japonesa del manga encontramos un texto en el que el propio Miyazaki nos relata cuál fue su fuente de inspiración para crear este personaje que se ha mantenido durante más de diez años entre los más queridos de Japón.

En la mitología griega, Nausicaä era una princesa de la Odisea. Sin embargo, en esta obra no aparecía con el mismo esplendor con el que Miyazaki veía al personaje, dado que antes que la Odisea, Miyazaki había leído un Diccionario de Mitología Griega escrito por Bernard Evslin en el que el autor se recreaba a lo largo de tres páginas hablando de la princesa, mientras que sólo dedicaba una a personajes más típicos como son Zeus o Aquiles. Elvsin la describía como una chica bella y ágil a la que le gustaba mucho más tocar el arpa o cantar que las atenciones de sus sirvientes o los placeres terrenales. Además, le encantaba la naturaleza y tenía una personalidad muy abierta, siendo ella quien ayudase a Odiseo curando sus heridas y espíritu cuando éste apareció cubierto de sangre en la playa. Los padres de Nausicaä, temiendo que ésta se enamorara de él, lo presionaron para que se fuera cuanto antes. Nausicaä se quedó en la costa hasta que el barco se perdió de vista, y según cuenta la leyenda, nunca se casó, viajando desde entonces de corte en corte cantando sobre Odiseo y las aventuras de su viaje.

Por otra parte, Nausicaä también se basa en la mitología Japonesa; concretamente la "princesa que amaba a los insectos". Hija de una familia aristocrática a la que consideraba realmente excéntrica porque, incluso cuando estaba en edad de casarse, le encantaba correr por los campos y aún se quedaba embelesada por la transformación de una pupa en mariposa. Hoy día no pasaría nada, pero en su época (794-1185), era algo muy chocante. En definitiva, Nausicaä se nos presenta como una mujer fuerte y decidida, avanzada a su época. Una mujer que deja atrás las ancestrales diferencias entre hombres y mujeres. Lo que hoy se denominaría una Mujer Moderna.

Kushana y su armada Torumekiana. De nada sirve que el Rey Jhil tuviese un antiguo acuerdo de paz con el Reino de Torumekia. Quien posea el Soldado Divino, y sea capaz de controlarlo, dominará el mundo entero; y eso está por encima de cualquier tratado que tengan.
Por otra parte, las intenciones de Kushana incluyen el arrasar con este arma el Fukai, es decir, el gigantesco bosque de hongos que se extiende cada vez más llevando la muerte y la desolación a todas partes, y que nació a raíz de los Siete Días de Fuego. ¿Justifica el propósito los medios para obtenerlo? No lo sé, pero independientemente de esto, la princesa desconoce que, según la leyenda, eso ya se intentó en el pasado, con desastrosas consecuencias. El único que tiene el poder de salvar al mundo es un Mesías que aparecerá vestido de azul caminando sobre un campo dorado...

el manga

Serializado en la revista Animage desde Febrero de 1982 hasta Marzo de 1994 (con algunos descansos que el autor se tomó para dirigir muchas de las películas de su estudio), *Kaze no Tani no Nausicaä* se recopiló en siete tomos por Animage Comics Wide-Ban de Tokuma Shoten. Sin embargo, en un principio Miyazaki no tenía pensando hacer un manga de tintes ecológicos; intentaba escribir una historia que tuviese lugar en un desierto, pero tras plasmarlo en sus dibujos vio que no le terminaba de convencer por lo que decidió introducir el elemento del bosque, llegando así al planteamiento que conocemos.
Por otro lado, existen diferencias de peso entre el manga y el anime de Nausicaä, teniendo el primero una extensión muy superior. No en vano el anime fue hecho cuando sólo habían salido las primeras 200 páginas, mientras que el manga finalizó con más de 1000. Es por este motivo por el que pese a que ambas versiones comparten el marco expuesto al principio del artículo, a partir de ahí comienzan a diferir. En el manga, las cosas no son tan simples como el valle contra Torumekia, el bien contra el mal, o la naturaleza contra el hombre, y muchos personajes como Kushana, Jhil o el propio Soldado Divino cuentan con diferentes caras y juegan papeles muy distintos que en el anime. Por suerte, el complejo argumento en el que las diversas tramas se entrecruzan constantemente no llega a perder el hilo de la historia en ningún momento, lo cual es de agradecer. Pero lo mejor es el final; ya veréis, ya, sorprenderá al más pintado.
En Japón, la popularidad de esta obra no tiene parangón. Pruebas de ello son el que la Asociación de Artistas de Manga Japonesa otorgase su premio en 1994 a Miyazaki por ella, o que haya vendido más de diez millones de copias sólo en su país (recordemos que ha sido traducido al inglés, italiano, francés, y ahora al español). Esperemos que, al menos proporcionalmente, este éxito se repita aquí con la edición de Planeta-DeAgostini.

el anime

Debido al éxito del manga, Animage le propuso a Miyazaki hacer una adaptación al anime, cosa que en principio éste no quería. Sin embargo, finalmente accedió, siendo este largometraje de casi dos horas de animación el fruto de su trabajo.
Se estrenó el 11 de Marzo de 1984, tres años después del comienzo del manga y tras nueve meses de duro esfuerzo (se realizó entre el 31 de Mayo de 1983 y el 6 de Marzo de 1984... para que luego digan que no somos puntillosos). Con guión y dirección del propio Miyazaki y producida por el mismísimo Isao Takahata (otra de las figuras insignes del estudio Ghibli), Nausicaä logró reunir a muchos de los profesionales de la animación que hoy día resuenan en la industria. Es el caso por ejemplo de Hideaki Anno, que cumplió en su cargo de *key animator* encargándose por completo de la escena de los Siete Días de Fuego, y que ahora conocen todos por su trabajo en *Evangelion*.
Pero bueno, ya que estábamos hablando de la animación, mencionar que Topcraft fue el estudio encargado de ella. Una compañía creada por Toru Hara, un viejo amigo de Miyazaki y Takahata que llegó a ser más tarde presidente del estudio Ghibli hasta que abandonase el cargo en el 91. De hecho, Topcraft fue el estudio precursor de Ghibli, ya que gran parte de sus efectivos y medios pasaron a formar parte de la compañía.
Volviendo al motivo de este artículo, no podía pasar si hablar de la banda sonora; una maravilla digna de todas las alabanzas que se os ocurran. Constituyendo la primera colaboración del compositor Joe Hisaishi con Miyazaki, fue tan grato el resultado que desde entonces se ha convertido en un habitual del estudio Ghibli. Suyas son también genialidades como las de Totoro o Mononoke, pero lo ideal es que os paséis por la sección de j-music, que allí os pondremos al tanto.
En fin, estamos ante una película que sin estar "excesivamente" bien hecha en comparación con aportaciones posteriores de su autor, sí que nos deja con un agradable sabor de boca.

Arriba, el anime y el manga

Lugares y personajes

Valle del Viento

Pequeña comunidad agraria constituida por unas quinientas personas situada en un pintoresco lugar donde siempre sopla el viento limpio del mar. Gracias a esto, pueden vivir tranquilos sin máscaras pese a encontrarse en la periferia del Fukai, puesto que ni el miasma ni las esporas penetran en él. Pese a esto, su población mengua año tras año y su líder, el Rey Jhil ya no puede proteger al valle.

NAUSICAÄ

Es la hija del Rey Jhil, y por lo tanto Princesa del Valle del Viento. Con tan sólo 16 años ya tiene un gran dominio de la espada y destreza, que le permiten manejar su planeador Mehve (gaviota en alemán). Es muy querida por las gentes del valle, quienes la consideran más que una dirigente, una parte de sus familias. Gracias a la empatía animal que posee es capaz de apaciguar incluso a los insectos del Fukai (especialmente a los Ohmu).
Se vio forzada a madurar rápidamente ante la temprana muerte de su madre y la enfermedad de su padre, lo cual la convirtió ya con catorce años en la líder de su pueblo. Sin embargo, bajo esa fachada de mujer adulta se esconde una niña que intenta no derrumbarse ante el peso de tanta responsabilidad.

JHIL

Padre de Nausicaä y líder del Valle del Viento. Es muy viejo ya que fue él en persona quien condujo a su pueblo hasta el Valle para que pudieran vivir en paz. Sin embargo, padece el mismo mal que todos aquellos que inhalan el miasma letal del Fukai.

YUPA

Legendario espadachín guardián del valle y maestro de Nausicaä. Ha recorrido medio mundo en busca del secreto que guarda el Fukai, pese a lo cual sólo ha hallado miseria y podredumbre, presenciando el avance inexorable del mismo.

Reino de Torumekia

Un poderoso país, cuya capital es Tolas, ubicado al nordeste del Fukai, lejos del mismo, que planea extender su dominio al resto del mundo gracias al Soldado Divino recién descubierto. No duda en invadir los principados Dorok para colonizar sus tierras y obtener los secretos que guardan las criptas de Shuwa.
Está aliado mediante acuerdos de cooperación con una serie de pequeños países de la periferia tales como el Valle del Viento. Por este motivo, les exige que se unan a sus fuerzas invasoras contra Dorok cambiando sus vidas para siempre (especialmente la vida de Nausicaä, cómo no).

KUSHANA

La bella Princesa de Torumekia, cuarta sucesora al trono y comandante de la tercera armada, es la encargada de capturar al Soldado Divino en Pejite. Tiene 25 años y es una líder muy competente aunque realmente ruda que goza de total devoción por parte de sus hombres. Pese a su gran fortaleza, se encuentra profundamente herida en su interior, y desea destruir el Fukai y a todos los insectos a cualquier coste.

KUROTOWA

Aun no siendo más que un plebeyo, ha logrado escalar rápidamente por los estratos de poder, habiendo alcanzado el puesto de consejero y líder de las fuerzas de Kushana a la edad de 27 años. Tiene sus propias ambiciones, así como ordenes secretas del Rey Vu, pero más tarde demostrará una gran lealtad por Kushana. Nos muestra el punto de vista de una persona ordinaria, dándonos una perspectiva diferente en esta oscura y difícil historia, llegando a tomar en ocasiones el papel de descarga cómica.

VU

El Rey de Torumekia y padre de Kushana. Aunque al principio apenas aparece y en la película ni siquiera lo hace, juega un realmente importante papel al final del manga.

Pejite

Ciudad industrial que basaba su principal fuente de ingresos en la venta de mo y maquinaria enterrada bajo tierra. Un día, mientras realizan una de las mucha excavaciones, descubren el embrión con vida de un Soldado Divino, motivo por que la armada de Kushana invadió impasible la ciudad.

ASBEL

El hermano gemelo de Rastel fue el único superviviente de la ciudad y como era esperar siente un profundo odio por Kushana y su pueblo. Buen mecánico y há piloto, rescató a Nausicaä de las profundidades del Fukai, descubriendo junto a su secreto.

RASTEL

Princesa de la familia real de Pejite y hermana de Asbel. Cuando Kushana invad ciudad la tomó a ella entre otros como rehenes, pero el avión en el que los lle se estrelló en el Valle del Viento. Debido a esta desgracia, muere en los brazos Nausicaä suplicándole que destruya la carga, el Soldado Divino.

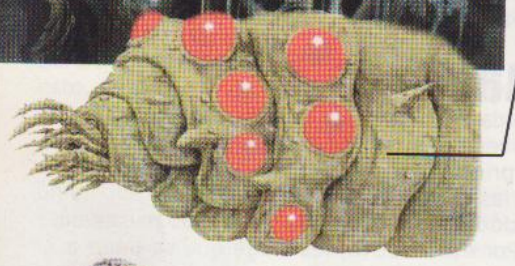
SOLDADOS DIVINOS

Son unas armas vivientes de grandes proporciones desarrolladas mediante bioingeniería por los seres humanos que causaron la destrucción del mundo du los Siete Días de Fuego. Se creía que en la actualidad estaban todos muertos, el descubrimiento de uno con vida supondrá un nuevo revés del destino.

Fukai

La selva tóxica es una inmensa jungla que crece sin parar tragándose países en haciéndolos inhabitables. Poblado por toda clase de insectos gigantes y hongos venenosos que desprenden el miasma (un efluvio maligno que resulta mortal pa los humanos).

El Fukai se formó después de los Siete Días de Fuego y aunque es muy poco lo se sabe de él, sí que podemos afirmar que consta de distintas fases de crecimie y que realmente sirve a un propósito oculto.



OHMU

Literalmente, son los Señores de los Insectos, aunque también se les conoce co los Guardianes del Fukai. Estos enormes seres, que pueden alcanzar los diez me de altura, tienen catorce ojos que pueden tomar dos tonalidades: azul cuando e calmados o rojo cuando se enfurecen (cosa que ocurre con extrema facilidad). E cubiertos por una coraza increíblemente resistente que mudan cada cierto tiem que resulta muy valiosa en los mercados. Pese a lo que pueda parecer, son inteligentes y pueden comunicarse mediante los tentáculos que poseen. Estos, además, tienen la facultad de sanar cuando se tornan dorados y resplandeciente Todos los temen, pero Nausicaä siempre los ha apreciado.

GENTE DEL BOSQUE

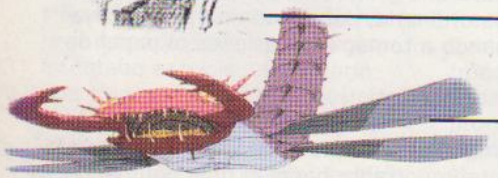
Personas que eligieron abandonar su anterior vida para coexistir con el Fukai. Vi en las profundidades del bosque, visten con materiales orgánicos reciclados de l insectos, comen sus huevos, y utilizan sus fluidos para elaborar una espuma co que construyen sus tiendas.

SELM

Un chico de la Gente del Bosque. Tiene la misma mirada que Nausicaä y su mis clase de poder empático con los animales. Tal es el vínculo que los une que pue comunicarse sin mediar palabra. Finalmente, ambos compartirán los secretos de mundo.

SEÑOR DEL JARDÍN

El guardián del jardín secreto que Nausicaä encuentra en el camino a Shuwa. Tra de persuadirla para que detenga su viaje y le revelará algo que cambiará totalm el curso de la historia.



INSECTOS

De muy diferentes clases y tamaños, aunque los más comunes son tres: Hebiker (de gran tamaño, cuerpo alargado y una dentadura que no querrías ver de cerca Yanma (también con el cuerpo largo, y con multitud de alas que le permiten vola Vienen a ser los centinelas del bosque), y Ushiyabu (especie de mosca gigante).

¡Estás Arrestado! LA PELÍCULA

Es la hora de las tortas...

Texto por Juan C. Nogueras [Noguiraki]

Taiho Shichauzo!, la obra del mangaka Kosuke Fujishima sigue dando sus frutos en anime (en mayor cantidad que su obra magna *Ah!, Mi Diosa*). Las aventuras de la insólita pareja de policías Natsumi y Miyuki y el resto de componentes de la comisaría de Bokuto son ya de sobras conocidas por el público español, ya sea por la edición del manga por Norma, las OVAs de Manga Films o bien por la emisión de estas 4 más los 47 capítulos de TV en el canal Buzz de Vía Digital y el programa 3XL.Net de C-33. Es por eso que la película, estrenada en Japón en primavera del 99, pueda acabar siendo una de las novedades nacionales de este año, aunque aún nadie se haya pronunciado. A diferencia de los 6 Especiales también editados el mismo año, que adaptaban distintas historias cortas del manga no utilizadas hasta ahora y algunas otras inéditas (a razón de 4 por entrega), la película continúa la historia allá donde la dejara la TV, aunque puede ser seguida sin ninguna dificultad por alguien que jamás haya visto nada de la serie.

¿Qué nos cuentas?

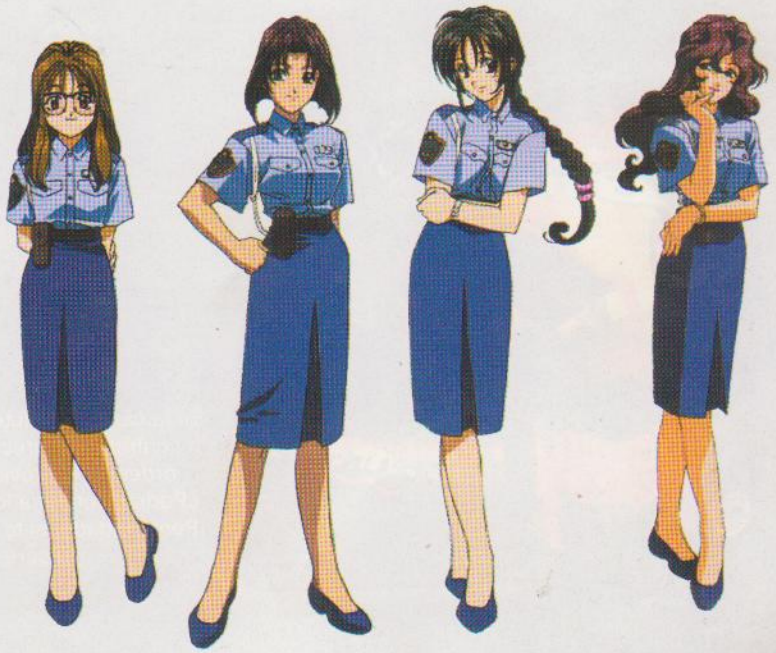
Ha transcurrido un año, y Natsumi y Miyuki (u Olivia y Laura, como prefiráis) han estado fuera del Departamento de Tráfico de Bokuto para desempeñar sus servicios en otros departamentos de la Policía Metropolitana de Tokyo, como parte de un plan de la Teniente Kinoshita (la Inspectora Claudia de los 3 últimos capítulos de TV) para potenciar sus habilidades. Su regreso no puede ser más movido, ya que nada más llegar se las tendrán que ver con repentinos fallos en el sistema de control de los semáforos, al parecer causados por un hacker, que ocasionarán algún que otro pequeño caos. A eso se le une una escalada en el tráfico ilegal de armas, teniendo Natsumi y Miyuki que intervenir en la redada a un pequeño barco del que obtendrán un misterioso disco óptico. Para alegría de Natsumi, todo se hará más llevadero al recibir una postal de su novio, el oficial Toukairin (Frank), que vuelve de su entrenamiento en el Himalaya. La situación se complica cuando el Capitán de Bokuto es arrestado por orden de su superior, el Comandante Arizuka, al considerársele cómplice del ex-detective Imoto, su mejor amigo y desaparecido desde hace 2 años, al que se le considera responsable de lo que está ocurriendo. El Capitán calla, afirmando confiar en su ex-amigo. Al poco, la comisaría recibe una llamada anónima comunicando que todos los puentes sobre el río Sumida serán volados con bombas uno tras otro. Acto seguido el puente Sakura explota. Todas las unidades disponibles parten

Las polis aquí no s iguales...

para cerrar el paso al resto de los puentes, dejando desprotegida la comisaría. Al enterarse el Capitán, deduce que debe de tratarse de una trampa, ya que los terroristas actúan según el programa 8-1-5, diseñado por Imoto por encargo de la División Central de Inteligencia como simulacro de un ataque terrorista a comisarías de policía. El plan estaba tan bien desarrollado que sus jefes lo tomaron como una amenaza y lo enterraron como Top Secret. Imoto, despechado, desapareció del mapa aunque el Capitán intentó repetidamente contactar con él sin éxito. Seguidamente, todas las líneas de comunicación de la comisaría son cortadas y el control de tráfico de la ciudad hackeado, aprovechando los terroristas para irrumpir en el edificio y recuperar el disco óptico incautado pese a la resistencia del Capitán y sus hombres, que resulta ser un versión mejorada del 8-1-5, con el que se pueden piratear los datos de todas las Bolsas del mundo y provocar un caos económico. Natsumi, Miyuki, Nakajima (Tambui en la versión Buzz) y el recién llegado Toukairin emprenden la persecución por las únicas vías de escape posibles de los terroristas tras colapsar el tráfico de la ciudad.

¿Y la cosa funciona?

La película cuenta prácticamente con el mismo staff de la serie. Está dirigida por Junji Nishimura y Atsuko Nakajima vuelve a realizar el diseño de personajes, que conserva las pautas anteriores pero dándole un aire más estilizado, maduro y realista, ya que el tono del film es más serio que el general del manga o el de las anteriores adaptaciones en anime, donde salvo alguna que otra minisaga en la segunda mitad de la serie de TV, la mayor amenaza a la que se puedan enfrentar es la de un ladrón de ancianitas o las extravagancias de Strike-Man (que en esta película no aparece), dando la sensación de que nuestros protagonistas viven en una utópica Happylandia. La animación es bastante buena, fluida y sin mucho uso del ordenador, utilizando a mi parecer un muy buen juego de luces y sombras, quedando lejos del barroquismo colorista de las OVAs o de la pobreza visual de la TV. El ritmo de la película es típicamente japonés, bastante lento sin hacerse excesivamente pesado, despegando la acción hacia el final con las espectaculares persecuciones en lanchas, motos, coches y helicópteros. La sensación que te puede dar con ese Tokyo sitiado por terroristas es la de estar viendo una especie de Jungla de Cristal 3 pero no tan adrenalítica. Hablando de Tokyo, es casi un protagonista más de la película, ya que se desarrolla en multitud de localizaciones de la ciudad (la cantidad de nombres y lugares puede llegar a marear), habiéndose conseguido un gran trabajo con los decorados, pareciendo a veces que estamos viendo fotos. En este apartado un 10. En cuanto a la caracterización de personajes, cada uno actúa como siempre, no hay grandes cambios de personalidad, pero no se desarrollan a más las relaciones entre ellos: la de Miyuki y Nakajima ni se toca y el reencuentro entre Natsumi y Toukairin en medio de la refriega no llega a ser todo lo emotivo que uno podría esperar. Quizá ahonden (más bien, deben) en ello en la próxima serie de TV que se estrenará este año en tierras niponas, con tal de que la historia avance y podamos ver evoluciones en los personajes más allá de lo mostrado por Fujishima. Mientras, esperemos no tardar demasiado en ver esta digna película en este país dejado de la mano de Diox.



LO MEJOR

Es menos infantil que el resto de la serie y puede atraer a un público más adulto.

LO PEOR

Le cuesta mucho despegar al principio.

FLCL

¿Llegó el Segundo Impacto de Gainax?

Texto por Oriol Rosales [URI] | org@tinet.org

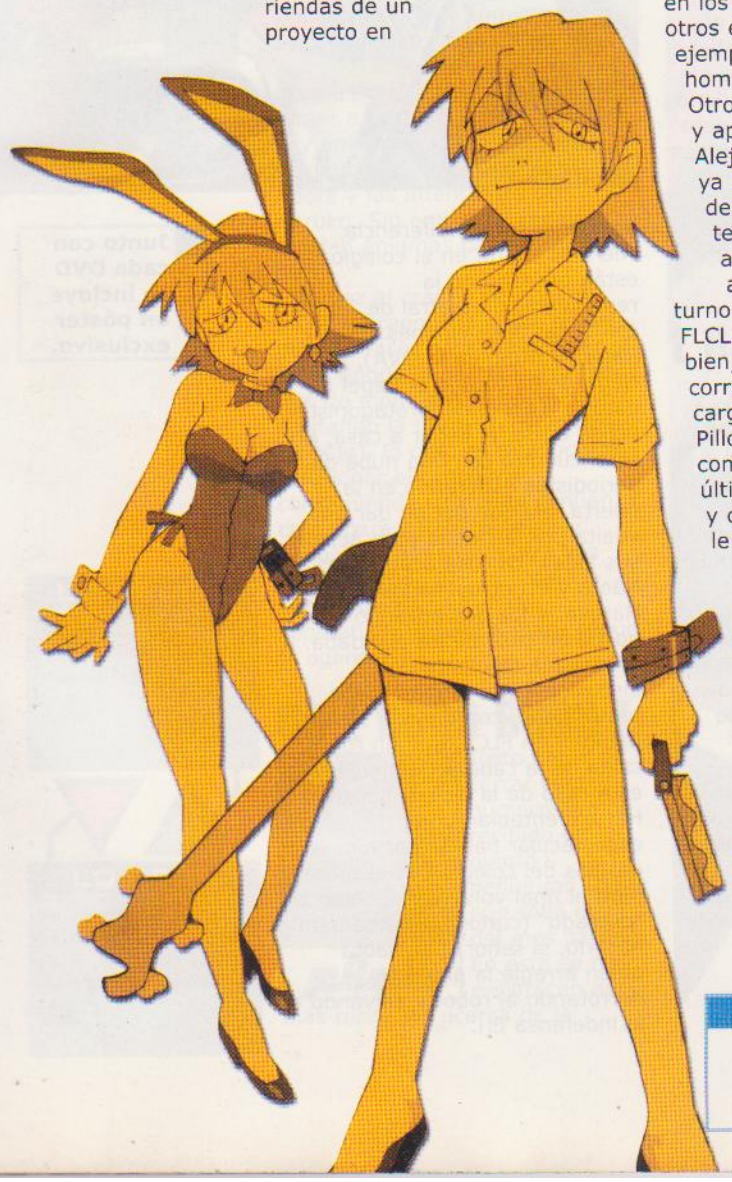
Gainax destapa una vez más el tarro de las esencias, y lo hace arriesgando fuerte con *FLCL*, su más reciente producción. Si bien *Evangelion* supuso el primer Gran Impacto a escala mundial del anime –sobre todo en América-, *FLCL* (pronunciado *Furi Kuri*) atesora las cualidades suficientes como para sacar provecho a ese tirón que, todavía hoy, tiene todo lo que lleve el sello de Gainax.

Cualidades como por ejemplo la concepción y dirección del proyecto a cargo de Kazuya Tsurumaki; porque ya era hora de que por fin el discípulo más aventajado de Hideaki Anno tomara la alternativa. No pudo ser hasta que este último retomó su carrera como director de cine con *Shiki-Jitsu* que Tsurumaki pudo finalmente tomar las riendas de un proyecto en solitario. Pero continuando la línea de su mentor, en *FLCL* vemos cómo abundan los movimientos de cámara imposibles (rotaciones digitales de 360º que provocan lágrimas de placer), tomas desde ángulos poco convencionales, las deformaciones, ya sea en las numerosas escenas en SD (Super Deformed) de los personajes o en los fondos, y un sinfín de otros efectos de cine como por ejemplo escenas "cámara al hombro" y demás.

Otro aspecto que merece punto y aparte es la banda sonora. Alejándose de lo que parece ya un estándar en las series de animación -recurrentes temas instrumentales para la ambientación y el típico pop achicletado de la seiyuu de turno en el opening y el ending- FLCL suena diferente, suena bien, y suena a nuevo, corriendo esta vez la música a cargo de un grupo llamado The Pillows. Ésta podría definirse como "alternativa" (¿aunque últimamente quién no lo es?) y consigue una atmósfera que le viene como anillo al dedo al estilo general de las OVAs.

Todo lo anterior viene acompañado con un humor loco y salvaje; y dado que de un tiempo a esta parte todas las producciones de calidad que se salían un poco de los cánones eran series de acción o intriga con tramas muy, muy densas, al estilo *Lain, Evangelion,* o *Utena,* es un alivio descubrir que con *FLCL* uno puede olvidarse completamente de la historia y de los personajes y aun así partirse de risa como si de un episodio cualquiera de *Dr. Slump* se tratara.

Las únicas bazas que Gainax juega sobre seguro en este anime son la infografía y el diseño de personajes. La primera a cargo de Production I.G., y la segunda de la mano del mismísimo Yoshiyuki Sadamoto (NdEM3: Alabado sea). Sobran las palabras. Básicamente todos estos son los rasgos que distinguen a FLCL como una de las producciones más innovadoras y de mayor calidad técnica de la temporada. Ahora le toca el turno al argumento, que no es moco de pavo. La idea es hacerlo digerible y sin entrar mucho en detalles para no fastidiar al personal.



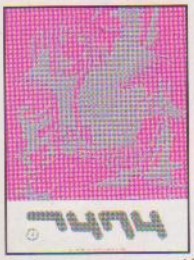
Aquí podéis ver algunos diseños del quinto y más reciente OVA.

01 [FURI KURI]

Los hechos transcurren en Mabase, una pequeña ciudad japonesa cuya economía depende principalmente de una gran fábrica de componentes médicos. En esa ciudad vive Naota, un chaval de 12 años bien normal. La acción empieza debajo de un puente, en donde Mamimi empieza a flirtear con Naota pese a tener 5 años más que él y ser la novia de su hermano. ¿Bastante previsible, verdad? Pues nada más lejos de la realidad. Justo en el momento en que Naota se niega a beber de la misma lata que Mamimi (NdEM3: Conocéis el rollo de los besos indirectos, ¿no?), aparece de la nada una extraña mujer con el pelo rosa y los ojos amarillos que embiste al pobre Naota con su vespa dorada. Igualita que las que usan los carteros aquí en España. El caso es que después de atropellarlo y reanimarlo con un espectacular boca a boca, va y le arrea en la cabeza con una guitarra eléctrica bien maciza.

En fin, después de las "presentaciones" Naota se decide a ir a aclarar las cosas con Mamimi, pero en ese momento entran en escena (de una manera bastante original, saliendo de la cabeza de nuestro protagonista) dos robots: Kanchi y otro algo más agresivo. Después de una lucha al más puro estilo *Evangelion*, con la ayuda de Haruko consiguen deshacerse del brazo robótico, y ya puestos se llevan también a Kanchi a vivir todos juntos en casa de los Nandaba.

02 [FISTA]



Continuando con la variedad de extraños y variopintos accesorios que emergen del cráneo de Naota, encontramos esta vez un puntiagudo cuerno. Pese a esto, la vida transcurre con normalidad en su casa, y vemos cómo Kanchi se ha convertido en el chico de los recados de toda la familia. En una de ésas que Mamimi descubre al robot, y como ella tampoco podía ser una chica normalita, ve en él a Cantide, el ángel negro del fuego. En definitiva es ella quien bautiza al robot, que hasta entonces no tenía nombre, como Canti-sama, Kanchi para los amigos. Al volver a ver a su Cantide querido, Mamimi desenterró un trauma de la infancia, cuando misteriosamente la escuela a la que iban ella y el hermano de Naota se incendió. Según Mamimi fue Cantide quien la salvó de las llamas y por ello quiere agradecérselo con una especie de ritual, pero al parecer la cosa no fue así. Por desgracia, cuando se empezaba a resolver el misterio, el cráneo de Naota vuelve a entrar en acción, y el cuerno se convierte en un robot aun más violento si cabe que el anterior. Entre Kanchi y Haruko a duras penas pueden con él, pero en una clara parodia de las series de mechas, Naota se sincroniza con Kanchi (no sin antes ser devorado) para acabar convirtiéndose éste en un arma definitiva y consiguiendo así acabar con el enemigo.

03 [MARU RABA]

Si la primera OVA se centraba en Haruko y la segunda en Mamimi, esta tercera trata la relación de Naota con Eri Ninamori, la presidenta de su clase. Naota parece que no acaba de encontrarse a gusto ni con su cabeza -esta vez le han salido orejas de gato- ni con las mujeres. Como si no tuviera suficiente con vivir con la extravagante Haruko y salir con la libertina Mamimi después de clase. Ahora resulta que Eri también le fastidia todo lo que puede. Ésta es la hija del alcalde de Mabase, teniendo serios problemas debido a que sus padres están a punto de separarse aunque ella pretenda aparentar total indiferencia. Mientras tanto, en el colegio están preparando la representación teatral de "El gato con Botas" (en japonés Maru Raba, el título de la OVA), a Naota le ha tocado el papel de gato, y a Eri el del protagonista. Por la tarde, al llegar a casa, Eri se encuentra con una nube de periodistas esperando en la puerta, así que decide dar una vuelta por la ciudad para aclarar sus ideas. La cosa acaba con Naota y Eri atropellados por Haruko, y los dos pasando la noche en casa de los Nandaba. A la mañana siguiente una discusión entre ambos acaba provocando, como viene siendo habitual en FLCL, que un robot salga de la cabeza de alguien, en este caso de la de Eri. Kanchi y Haruko entablan una espectacular batalla por los pasillos del colegio con el robot, pero al final volverá a ser Kanchi "pilotado" (curioso sistema para hacerlo, si señor) por Naota quien arregle la papeleta derrotando al robot y salvando a la indefensa Eri.

Junto con cada DVD se incluye un póster exclusivo

04 [FURI KURI]

En esta entrega Naota entra a formar parte del antiguo equipo de béisbol de Tasuku, su hermano. Sin embargo, su calidad deja mucho que desear en comparación con la de Tasuku, dado que él es profesional de ese deporte en USA.

Haruko, por su cuenta, empieza a coger confianza con Kamon, el padre de Naota; y lo curioso de todo el asunto es que por primera vez Naota demuestra que siente algo por ella. Le invade un sentimiento incómodo para él: los celos. Paralelamente, aparece también por primera vez la organización que en teoría está detrás de todo, el Departamento de Inmigración Extraterrestre (dirigida por Amarao, un extraño tipo de gruesas cejas postizas –son para atraer a las chicas... por lo visto-), y encontramos explicación a lo que sucede con la cabeza de Naota y las intenciones de Haruko. Sin embargo, todavía quedan enigmas para parar un tren.

Esta vez el cráneo de nuestro joven protagonista actúa como puntero láser para determinar el lugar donde impactará otro robot que de momento se encuentra orbitando la tierra (terrible deja-vu oiga). El caso es que logrará solucionar el problema consiguiendo suficiente confianza como para batear el robot y devolverlo al espacio otra vez (gracias, todo hay que decirlo, al aliento de Haruko -o la separatista Haruha Raharu según la agencia-).

05 [BURA BURE]

Justo antes de cerrar este número hemos recibido el quinto y penúltimo OVA, que salió el 21 del mes pasado. En éste se nos esclarecen aún más misterios acerca de la relación que existe entre el Departamento de Inmigración Extraterrestre, la Planta Médica Mecanizada, Haruko y los extraños robots, a la vez que vemos cómo parodian series como *Lupin III*, *Trigun* o... ¡¡¡*South Park*!!! (no es broma, salen con el mismo tipo de dibujo, y Naota se pone a hablar como Kenny tras abrocharse un chubasquero muy parecido).

Amarao envía a su subordinada Kisurubami para que elimine a Kanchi aprovechando que se encuentran distraídos. Para ser exactos, están jugando al paintball (ya sabes, un juego de supervivencia con pistolas de bolitas muy extendido en Japón) en dos equipos: Naota y Haruko contra Kanchi y Kamon. El objetivo del enfrentamiento no es otro que disputarse el amor de Haruko (pues Kamon coge a ésta y a su hijo besándose).

Por otro lado Mamimi observa alejada y muy molesta con nuestro protagonista (¿celosa tal vez?); y cuando éste toma valor para declararle sus sentimientos (en realidad se le escapa), pasa lo que tenía que pasar: un nuevo robot, esta vez de proporciones descomunales, sale de su cabeza. ¿Para qué intenta llegar a la Planta Médica? ¿Será esto el fin del mundo?

LO MEJOR

Muy divertida y visualmente impecable. Gainax es mucho Gainax.

LO PEOR

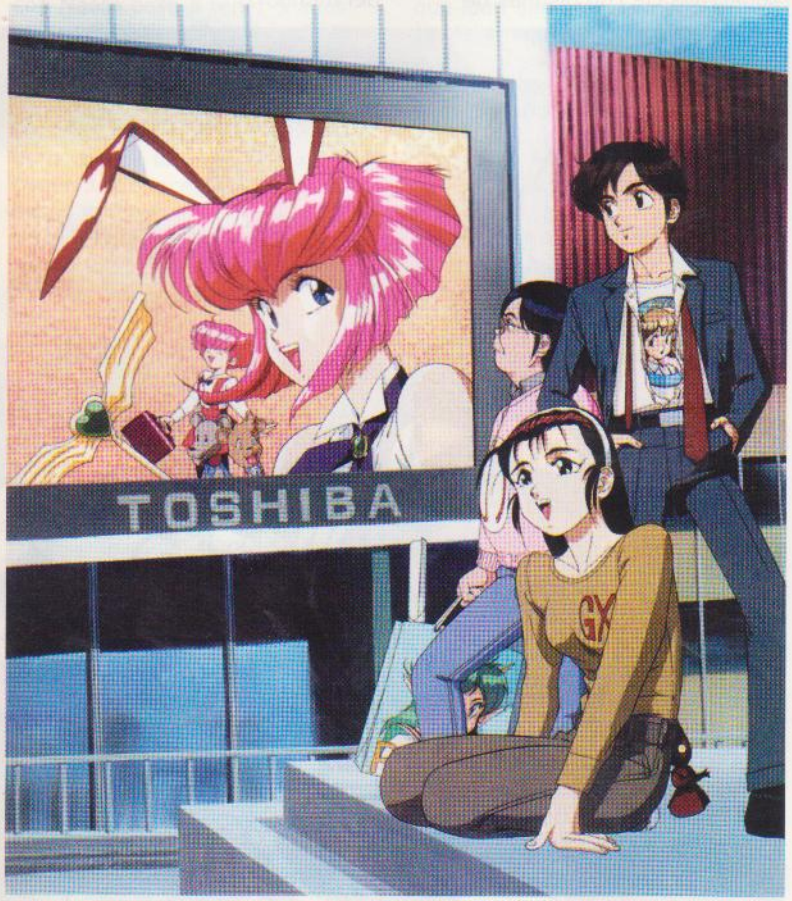
La extravagancia excesiva del cuarto OVA (NdEM3: ¿Del cuarto solo? XDD).

OTAKU NO VIDEO

¡Lucha! ¡Otaking! Defiende las esperanzas y sueños de todos los otakus

Texto por Ángel Jiménez [Ikari] | ikari@lettera.net

Entre los propósitos del recién estrenado año 2001, Dynamic ha anunciado el lanzamiento de Otaku No Video (*Otaku Seishuun Grafitti*), la excelente obra maestra del estudio Gainax (culpables, entre otras, de *Kareshi Kanojyo No Jyjio* o la reciente *Furi Kuri*, otra genialidad).



Otaku no Video es la historia vista desde fuera. Kubo es un chico normal y corriente. Tiene un grupo de amigos con los que sale de marcha, pertenece a un grupo de tenis, afición que comparte con su novia y es, en definitiva, un chico "políticamente correcto". Pero todo cambia cuando Kubo se reencuentra con Tanaka, antiguo compañero del instituto. Tanaka pertenece a un club de manga e invita a Kubo a asistir a su local de reuniones por un día. Éste, que en principio no se muestra muy entusiasmado por la idea, tras coincidir de nuevo con Tanaka en un Mercado del Cómic del Instituto con Cos-Play incluido (impagables las referencias a numerosos animes, desde *Doraemon* a *Lupin*), decide aceptar su invitación y una cosa lleva a la otra y Kubo va adentrándose poco a poco en el escabroso mundo del otaku, con todas las consecuencias (tanto físicas como mentales) que ello implica, llegando a montar desde un pequeño negocio de venta de maquetas primero y un gran parque temático llamado Otakuland después y, de paso, logrando su realización como persona.

Otaku no Video, como ya he dicho antes, está compuesta de dos partes, ambas de media hora de duración. La primera de ellas (*1982, Otaku No video*) relata el proceso de conversión al otakismo de Kubo, que siente cómo es rechazado por los que consideraba sus amigos y su novia por sus gustos (¿de qué me suena eso?). La situación llega al límite cuando Kubo descubre que su novia está con otro chico. A partir de ese momento, Kubo decide que no volverá a ser ultrajado por sus gustos y que a partir de ese momento sería el otaku entre los otakus, ¡el Otaking! Debo decir que esta escena en particular se alberga en mi corazón como uno de los momentos más emotivos jamás vistos en un anime.

La segunda OVA (*1985, More Otaku No Video*) corresponde al proceso de ascensión de Kubo como director una gran empresa de modelaje y la realización de su sueño, años después, con final surrealista y romántico incluido. Intercalada con la animación se encuentran los cortos de imagen real "*Retrato de un otaku*", en los que se psicoanaliza a otakus que cuentan sus experiencias y obsesiones. La mayoría de ellos, ironizando sobre el carácter clandestino y minoritario de esta afición que nos ha tocado, esconden su cara para no ser

reconocidos (se dice que la mayoría de los tipos que aparecen son componentes de Gainax, incluyendo a Kenichi Sonoda, diseñador de personajes).

¿QUÉ HAY DETRÁS DE TODO ÉSTO?

A pesar de fracasos sonados como Honneamise no Tsubasa, largometraje que no fue bien entendido por los aficionados y que casi lleva a la quiebra al estudio, Gainax era en 1991 una compañía perfectamente asentada con gran prestigio y reconocimiento. Tras el abrumador éxito de *Fushigi No Umi No Nadia* (*El misterio de la piedra azul*) en 1990, Gainax volvía a la carga al año siguiente con el estreno de *Otaku No Video,* alejada de los cánones comerciales y en clave de auto-homenaje a los propios chicos de Gainax (quienes antes de ser profesionales, eran otakus). En un principio era Hideaki Anno el que iba a encargarse de la dirección de esta joya, pero un tiempo después de *Nadia*, Anno entró en una profunda depresión de la cual sus biógrafos prefieren no hablar. No sería hasta 1995 cuando Hideaki Anno volviera a la carga con una serie llamada *Neon Genesis Evangelion* bajo el brazo. Pero eso es otra historia... La dirección de esta genialidad animada es de Takeshi Mori, gran profesional del medio (aunque no muy conocido por estos lares) con una amplia carrera a sus espaldas, de la que cabe destacar la dirección de las OVAs de *Gun Smith Cats* (1995) o de *Vandread* (2000), la última producción del estudio Gonzo (Ao no Roku Go).
El diseño de personajes, como ya hemos dicho, corre a cargo de Kenichi Sonoda (autor de mangas como *Gun Smith Cats* o *Exxaxion*), gran aficionado a las armas y quien se rumorea es el protagonista de uno de los "retratos" más hilarantes.
Antes de terminar, he de matizar que el término "otaku" no es el mismo para Japón que para España. Mientras que aquí es utilizado para designar a los aficionados al manganime, allí otaku tiene un sentido mucho más genérico y despectivo. "Otakus" son todos aquellos que han llevado su afición (cualquiera que sea, desde el manganime hasta la Ciencia Ficción) a un nivel superior. Su correspondencia más acertada en castellano sería la de "friki".
Otaku no Video es una obra maestra, una obra referencial para cualquier aficionado al manga y/o anime. Son muchos los elementos que pueden fascinar a los aficionados, aunque sin ninguna duda lo que la hace grande es el enorme carisma de los personajes, con los que desde un primer momento te sientes identificado y compartes sus vidas. Si a ello le unes las innumerables referencias a series de animación y una trama perfectamente construida y coherente, *Otaku No video* se convierte en una obra que todo aficionado ha de ver.
Aunque quizá es ése también su defecto. Cuando supe que *Otaku no Video* sería editada en España, dudé acerca de las posibilidades económicas de un título tan particular como éste, dedicado casi exclusivamente a los otakus y que puede no resultar muy atractivo para posibles "videntes" que llegan de paso. Espero que me esté equivocando y que esta genialidad sea reconocida como es debido y "la Biblia del Otaku" no falte en ninguna videoteca. Yo no me lo perdonaría.

LO MEJOR

TODO. Es una obra maestra realmente IMPRESCINDIBLE.

LO PEOR

A algunos les parecerán algo pesados los "Retratos de un otaku".

BRONZE

Zetsuai since 1989

¿Tiene futuro el yaoi en España? La respuesta a esta pregunta tantas veces formulada puede estar a punto de llegar con la publicación por parte de Glénat de *Bronze*, segunda parte de la obra cumbre de Ozaki Minami, *ZetsuAi*. Déjate llevar por este amor desesperado.

EL PRECEDENTE

Se hace difícil, por no decir imposible, hablar de *Bronze* sin hacerlo antes de su historia predecesora, ya que es aquí de donde surge todo el hilo argumental del universo que rodea a nuestros dos protagonistas, Izumi y Kôji.

La historia comienza con un cantante de estilo *visual rock*, llamado Nanjyô Kôji, muy popular entre las chicas, pero hacia las que no siente absolutamente nada. Marcado en su pasado por *una* joven jugadora de fútbol, vive obsesionado con volver a encontrarse con aquellos ojos llenos de furia que lograron hacerlo estremecer. Su vida se mueve paulatinamente entre la bebida y las mujeres; aunque odia ambas cosas, no puede evitar desahogarse con ellas. Tras una crisis, acaba inconsciente sobre unos cubos de basura, de donde nuestro segundo protagonista, Izumi, lo recogerá y lo llevará a su casa, donde conocerá a su hermana, en quien verá a aquella chica que marcó su pasado. Sin embargo, resulta ser que la chica no era tal, y que a quien realmente vio –y de quien se enamoró– fue de Izumi. Esto le provocará muchos dolores de cabeza, preguntándose en numerosas ocasiones cómo puede hacer frente a un amor tan desesperado hacia alguien de su propio sexo. Como era de esperar, Izumi no le corresponderá, pero finalmente ambos acabarán reconociendo que no pueden vivir separados. No obstante, la vida de Izumi está marcada por un hecho trágico: el asesinato de su padre y el posterior suicidio de la criminal: su madre. La popularidad de Nanjyô hará investigar a los periodistas el pasado de Izumi, y esto complicará todavía más su relación. *ZetsuAi* finaliza con nuestros dos protagonistas juntos, tras alguna que otra escenita de cama extrañamente implícita –especialmente después de ver los anteriores trabajos en dôjinshis de la misma autora...–.

> **"Todos a su alrededor están muertos y nadie responde a sus gritos"**

BROZE

Tras el enorme éxito cosechado con *ZetsuAi*, sin precedentes en el mundo del yaoi, Ozaki contraatacó con la continuación de las aventuras de nuestros personajes.

Izumi y Kôji ya viven juntos, su relación es más o menos estable –uno juega a fútbol mientras el otro es el cantante más famoso de Japón–, y no parece haber problemas con la productora por su relación poco usual. Pero la emoción tenía que aparecer, por lo que la mano de Ozaki ideó toda una serie de gracias y desgracias para estos dos chicos. La primera de ellas, y tal vez la más trágica –poco a poco la historia va perdiendo algo de fuerza y se hace demasiado pesada tras numerosos tomos–, es la del accidente de Nanjyô. Tras una noche juntos, Izumi debe irse a Italia a jugar un importante partido, pero ha olvidado avisar a Kôji, por lo que decide dejarle una nota.

A la mañana siguiente, Kôji, desesperado, coge la moto y va en su busca a la estación, pero los hados querrán que no pueda llegar a su objetivo: un accidente de moto cuando un coche cambiaba de carril lo llevará directo al hospital. Izumi llegará un tiempo después para recibir tan terrible noticia. Pero los problemas no han hecho más que empezar: Kôji ha perdido su voz, y con ello su carrera. Izumi se baraja entre seguir con él o dejar que se muera solo. Y para liar aún más las cosas, la familia de Nanjyô le pide ocuparse de la sucesión o bien revelarán su condición homosexual, acabando así con la carrera de Izumi. Ésta es una de las muchas historias que se entrelazan en *Bronze*, junto con todos los demás problemas que su relación, carrera y familias seguirán dándoles. Y por lo que parece, hay cuerda para rato...

NO SÓLO BRONZE...

Además de las dos historias mencionadas en su versión manga, Ozaki lleva consigo algunas maravillas más, como son las cinco historias de *Bad Blood*, en las que se narran las canciones de Nanjyô, dramatizándolas con la presencia de Izumi, siempre tímido ante las referencias en público a su tendencia poco usual. También tenemos un buen número de dojinshis que más que yaoi se puede decir que son bastante hentai, a pesar de lo cual el diseño es una auténtica maravilla, y la edición, un lujazo. Una excepción es la historia corta *Mi mamá es cantante, mi papá es futbolista*, una hilarante parodia de lo que sucedería si Izumi y Kôji tuviesen hijos... Y cómo no, a todo esto se le puede sumar toda una gama de productos comerciales, entre los que se incluyen, para uso y disfrute, unos libros de ilustraciones verdaderamente increíbles.

EL ANIME

Todo lo que hasta ahora hemos venido diciendo hace referencia al manga. Pero tanto *ZetsuAi* como *Bronze* poseen ambas versiones animadas, publicadas por Youmex y Shueisha respectivamente, y que rebosan calidad por donde se las mire. La historia de la versión animada es prácticamente idéntica a lo comentado para el manga, a destacar el brusco cambio de diseño de la segunda parte, que recuerda en cierto modo

a los yaoi de la BeBoy. La animación es más que correcta, especialmente en la escena del accidente de moto de Nanjyô, y la música, recogida en un buen número de CDs, no se queda atrás. De hecho, quizá una de las mejores canciones del mundo del anime –y tal vez incluso del j-pop en general– sea la correspondiente al final de *Bronze*, cantada por K. Inojo, con una profunda voz propia de cualquier grupo *visual*, como *Velvet Eden*.
Junto a estas dos producciones, también nos encontramos con un par de cintas dedicadas exclusivamente a vídeos musicales, algunos realmente buenos, llamadas *Cathexis*, y publicadas también por Shueisha. El estilo de estos vídeos es básicamente el que se recoge en todas las canciones de Nanjyô, mezcladas con tonos oscuros propios del tenebrismo de *X*, la obra cumbre de CLAMP.
En conjunto, puede decirse que el anime está a la altura del manga, y se muestra como un buen complemento al mismo, aunque sin muchas aspiraciones.

Conclusión

La idea general que ha prevalecido en este país sobre el yaoi es que se trata de un género hentai dedicado exclusivamente a chicas –o gays–. Creo que a estas alturas la cosa ha cambiado ya bastante, y ha dejado de verse el yaoi como hentai, y más como shôjyo, que es lo que, al fin y al cabo, es. Con respecto a la obra de Ozaki, es difícil llegar a decir que *ZetsuAi* sea un yaoi normalito. Para empezar, ninguno de sus protagonistas es homosexual, y es precisamente con esto con lo que juega la autora, llegando a la conclusión de que poco importa el sexo, cuando lo que radica entre dos personas es amor. Si amas a alguien, lo amas por lo que es, no por si es chico o chica. Por otro lado, la historia de *Bronze* se decanta más hacia la parte yaoi, rozando bastante el erotismo dramático, y recordando en determinadas ocasiones a CLAMP –otras que tal, pues pocas obras suyas no son yaoi...– por la forma tan cruel de torturar a sus personajes.

En definitiva, si lo que buscas es una historia romántica, y no te importan los prejuicios de la gente que te rodea (NdEM3: Por no hablar de los del lector en si), no debes dejar pasar la ocasión de leer este manga. No te defraudará. *ZetsuAi* lo vale. ^_^

LO MEJOR

Que es de Ozaki, es decir, calidad argumental asegurada.

LO PEOR

Los prejuicios de la gente a la hora de tratar este género.

manga

Título: *ZetsuAi* (Amor desesperado)
Autora: Ozaki Minami
Editorial: Margaret Comics
Tomos: 5
Año de publicación: Agosto 1989 - Septiembre 1990

Título: *Bronze*
Autora: Ozaki Minami
Editorial: Margaret Comics
Tomos: 12 (continúa publicándose)
Año de publicación: 1990-actualidad

anime

Título: *ZetsuAi*
Producción: Ozaki Minami
Edita: YOUMEX/Margaret Video
Año: 1992
Duración: 45 min
Precio: Y9800

Título: *Bronze*
Producción: Ozaki Minami
Edita: SHUEISHA/Margaret Video
Año: 1996
Duración: 50 min
Precio: Y9800

Título: *Cathexis I/II*
Producción: Ozaki Minami
Edita: SHUEISHA/Margaret Video
Año: 1994
Duración: 27/7 min respectivamente

Texto por César Guarde [Shiza] | therecones-owner@egroups.com

HANAYORI DANGO

Texto por Luis Garrido [YASIN]

Una de las posibles novedades que Planeta-DeAgostini parece tenernos preparada para las próximas fechas es *Hana Yori Dango* (en adelante *HYD*). Un manga que se publica actualmente en la revista Margaret a cargo de la mangaka Yoko Kamio.

Es una obra bastante larga y cuenta ya con 27 tomos. *HYD* es un shojo estudiantil que nos narra la historia de Tsukushi Makino, una chica de 16 años perteneciente a una familia sencilla que se ve obligada por sus padres (en vista de sus excelentes resultados académicos) a ingresar en el prestigioso instituto Eitoku. A este instituto asisten los hijos e hijas de los personajes más ricos del país, cuyo carácter es muy diferente al de una chica como Tsukushi, por lo que ésta empezará a sentirse bastante incómoda en su nuevo ambiente. En el instituto hay un grupo de cuatro chicos llamados el F4 que son los que manejan todo el cotarro y controlan a los estudiantes y profesores a su antojo, casi nunca van a clase y nunca llevan los uniformes reglamentarios para mostrar su supremacía sobre el resto de alumnos. Si alguien no les cae en gracia colocan una tarjeta roja en su taquilla como signo de advertencia y en adelante le hacen la vida imposible. Un día Tsukushi defiende a su amiga Makiko cuando tropieza con el jefazo del F4, Tsukasa, lo cual no sienta nada bien al grupo, por lo que le declaran la guerra. A partir de ese momento, siguiendo órdenes del F4, el resto de alumnos del instituto le harán la vida imposible a Tsukushi pero ella, lejos de derrumbarse y echarse atrás, plantará cara a Tsukasa y sus amigos demostrándoles que no se dejará vencer fácilmente, para ello muestra a Tsukasa una tarjeta roja al igual que él hiciera con ella. Este gesto desconcierta en gran medida a Tsukasa, al cual nadie hasta ahora le había plantado cara, y poco a poco se empezará a sentir atraído por Tsukushi, la cual no parece demostrar ningún tipo de interés hacia él, en cambio sí parece gustarle Rui, uno de los miembros del F4 que siempre se muestra del lado de Tsukushi y le ayuda más de una vez. Así tenemos el triángulo amoroso entorno al cual empieza esta obra y ya sabemos que los triángulos amorosos gustan a multitudes por lo que será un éxito de ventas seguro. A ver cuando se deciden.

NO SOLO MANGA

HYD es un manga muy prolífico que dado su éxito ha generado una serie de televisión y dos películas, una de imagen real y otra de animación. La serie de televisión consta de 51 episodios y abarca buena parte del manga con algunas pequeñas diferencias. La película de imagen real fue la primera en estrenarse en el año 1995 y posee básicamente el mismo argumento que el anime. La segunda película, esta vez 30 minutos de animación, se estrenó en 1997 y sitúa la historia en Nueva York, donde Tsukushi es una especie de cenicienta que trabaja limpiando en un teatro mientras que el resto de los protagonistas son ahora bailarines que se preparan para triunfar en el mundo de la danza. Tsukushi les observa en secreto y practica a escondidas soñando que algún día podrá llegar a ser como ellos.

LOS PROTAGONISTAS

TSUKUSHI MAKINO

La protagonista de la historia, una chica de armas tomar que no consiente en verse sometida a nadie y menos al F4. Con su carácter fuerte conseguirá encandilar a Tsukasa, al cual no hace mucho caso al principio, aunque con el tiempo y la insistencia de éste empezará a sentir algo hacia él. El trato amable que recibe por parte de Rui hará que se enamore de él, pero entre Tsukasa y la aparición de Shizuka, el antiguo amor de Rui, empezará a cuestionarse sus sentimientos de tal forma que la mayor parte del manga se centrará en la relación entre Tsukasa y Tsukushi.

CUPÓ
Para recibir
fotocopiado
DAVAL S.L.
Tel: 933 397
Nombre
Apellidos
Dirección
Población
Provincia

La autora

Yoko Kamio es una autora muy poco conocida (por no decir desconocida) en nuestro país que publica normalmente en la revista Margaret. A modo de referencia algunas de sus obras, aparte de su exitosa *Hana Yori Dango,* son: *Sayonara wo Arigatou, Suki Suki Daisuki, Merii-san no Hitsuji, Ano Hi ni Aitai, Kanata Haruka, Sakurasaku Made*.

¿Algo nuevo?

Y bien, uno se pregunta: ¿qué puedo encontrar en *HYD*? La primera impresión es que se trata de un shojo más tratando el típico romance estudiantil aunque con algunas diferencias. Para empezar la protagonista no es la típica niña pija y guapita que vive en su mundo perfecto sin más preocupación que buscar novio, tampoco es ninguna chica aparentemente desgraciada que con la ayuda de algún poder mágico o fantasía similar alcanza sus sueños. Tsukushi es una chica sencilla e inteligente a la vez que atractiva que se esfuerza por salir adelante por sí misma y que lucha por las cosas que quiere y le parecen justas. Por otro lado también diremos que la temática de la historia es algo más adulta que la mayoría de los shojos que conocemos, de hecho la revista Margaret, en la que se serializa *HYD,* está enfocada a un público más adulto que como por ejemplo la Ribon.

En cuanto al dibujo, decir que el diseño de personajes es algo rarito y fuera de lo común que a primera vista choca un poco (especialmente los rasgos faciales), aunque enseguida se acostumbra uno. Y como es típico de este tipo de obras los fondos son bastante pobres y descuidados.

Así pues nos encontramos ante una historia de amor que desemboca en un auténtico culebrón (porque otro nombre no tiene) en el que, pese a que durante casi toda la historia el tema central gira entorno a la relación de Tsukushi con Tsukasa, no paran de aparecer nuevos personajes que hacen más y más complicada la historia, eso sí, sin perder el interés en ningún momento. En fin, que habrá que darle una oportunidad a *HYD* y pobre de quien se enganche porque va para largo...

LO MEJOR

No pararás de reír en ningún capítulo, y si lo haces es que por que tienes mal sintonizado el canal.

LO PEOR

Su estética no enganchará a cierto sector del público. He aquí la prueba de que las apariencias engañan.

TSUKASA DOUMYOUJI

Es el líder del F4, es un joven arrogante y presumido que no soporta que nadie le tosa y tiene intimidado a todo el instituto. Al principio odiará a muerte a Tsukushi pero al ir descubriéndola irá poco a poco enamorándose de ella. En cierto modo, Tsukushi le recuerda a su hermana, que era la única persona capaz de hacerle callar. Pese a que siempre se está peleando con Tsukushi, está muy enamorado de ella y no soporta que otros chicos se acerquen a ella.

RUI HANAZAWA

Otro de los miembros del F4, al contrario que Tsukasa, es muy amable y atento con Tsukushi por lo que ésta le tomará bastante aprecio. Rui es un chico callado e introvertido y siempre ha estado enamorado de una famosa modelo llamada Shizuka, pero al conocer a Tsukushi sus sentimientos empezarán a cambiar.

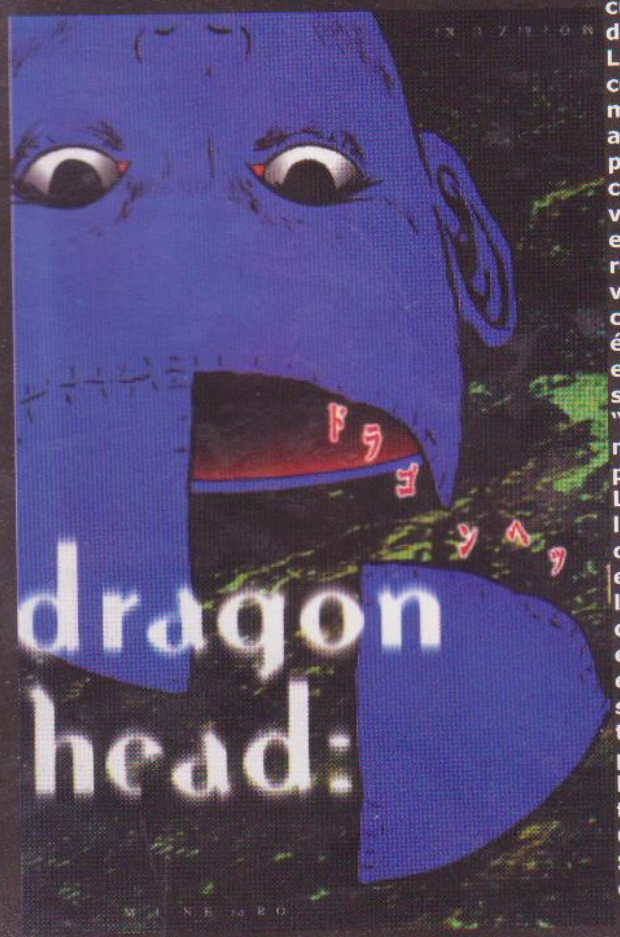
DRAGONHEAD

Una JOYA que podría pasar DESAPERCIBIDA

Texto por Miguel Michán [EM3] | finalboss@ono.com

Primero oscuridad, luego calma. Así comienza la historia de Teru Aoki, nuestro protagonista, cuando despierta en mitad de la nada. En la lejanía se escucha el sonido de una radio, y al irse habituando sus ojos a la oscuridad descubre que se encuentra en el dantesco escenario de un accidente de tren. Todos a su alrededor están muertos y al ver que nadie responde a sus gritos de socorro intenta hacer memoria.

Su último recuerdo antes de que todo se sumiese en la oscuridad es que volvía en el Shinkansen (un tren bala) junto con el resto de compañeros de clase de un viaje escolar a Kyoto. Acababa de pedirle un CD a un amigo cuando volviendo a su asiento pudo ver algo asombroso por la ventana, un increíble y cegador resplandor. Justo en ese momento, el tren entró en un túnel y acto seguido se produjo un fuerte choque. Lentamente, Teru retorna al momento actual intentando librarse de los restos de asientos y demás despojos que lo mantienen atrapado. Lo logra, pero tropieza con el cuerpo inmóvil de su amigo. Logra hacerse con el mechero de su ahora difunto profesor, lo cual le permite ver mejor la escena, y tras recorrer varios vagones se da cuenta de que él parece ser el único superviviente. "Están todos muertos" piensa. Llega a una de las cabinas del conductor, y encuentra una linterna. Sale del tren esperando encontrar la salida del túnel pero su pesadilla está lejos de terminar. Cuando el Shinkansen chocó, varias secciones del túnel se vinieron abajo quedando ambos extremos cubiertos por los escombros.



Volviendo al interior del tren, Teru cree escuchar entre la estática de una radio algo así como que el país se encuentra en estado de emergencia, pero las interferencias son demasiado intensas como para estar seguros de lo que hablaban. Inmediatamente después, una voz pide ayuda en la lejanía, y tratando de hallarla se topa con otra sorpresa. Ako Seto, una chica casi inconsciente le agarra por el tobillo, a la vez que aparece de entre la oscuridad Nobuo Takahashi, un chico de otra clase. Lo extraño es que mientras que Teru está muy contento de no encontrarse solo, Nobuo parece perturbado ante la idea de que otros estén viviendo también su infierno personal. De este modo es como toma comienzo una pesadilla en la que nos introduciremos de lleno. No sabemos qué causó

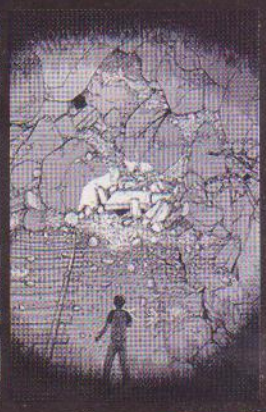
el desastre, pero parece bastante improbable que fuese un simple terremoto. ¿Qué está sucediendo fuera? ¿Qué fue ese fulgurante resplandor que Teru vio cuando entraron en el túnel? ¿Por qué hace tanta calor ahí dentro? De no haber ningún conducto libre, ¿qué harán cuando el oxígeno se agote?
Lentamente la historia irá desvelando sus secretos.
A lo largo de todos los volúmenes, Minetaro logra mantener altos los niveles de tensión y misterio. La necesidad por sobrevivir de los personajes y lo que hacen para lograrlo puede llegar a distraernos, pero el misterio siembre regresa para reclamar nuestra atención.

"Todos a su alrededor están muertos y nadie responde a sus gritos"

¿De dónde ha salido?

Este manga del desconocido autor –por estos lares- Mochizuki Minetaro es la prueba más evidente de la gran cantidad de talentos que nos quedan por descubrir (que el manga no es sólo Shirow, Otomo y Katsura leches) ya que en Japón es considerado junto con Ima Ichiko (creador de *Hyakkiyakosho*) una de las mayores promesas del género de terror.

Con un dibujo fino aunque firme e increíblemente detallado (tanto en los fondos como en los personajes), Minetaro nos presenta gracias a Glénat la más conocida de sus obras entre las que cabe mencionar *Zashiki Onna*, o *Shark Skin Man & Peach Hip Girl* (que cuenta con una adaptación al cine de mano de Katsuhito Ishii).
Publicado originalmente en el Young Magazine, consta de diez volúmenes, recopilados desde 1995 hasta el año pasado cuando finalizó. Es uno de esos mangas que tienen todas las papeletas para pasar desapercibido por nuestro país pese a su calidad constatada. Para bien o para mal, parece que el público mayoritario de manga en nuestro país no se fija tanto en la historia o lo interesante que pueda parecer un título si no en la cantidad de veces que se ha nombrado en las revistas del sector, los foros de discusión, o la calle; y por supuesto, en lo que le suene el autor del mismo. Es duro decirlo, pero es así, y aunque no nos guste, hay que reconocer también que por culpa del enfoque que le dieron las editoriales españolas al manga en su nacimiento, el gran parte del público potencial de esta obra se encuentra en un sector que mira al manga con malos ojos.
La clave para que esto no suceda está en nosotros (y cuando digo nosotros, me refiero a vosotros también, ehh).



LO MEJOR

El desarrollo de la historia, plagada de sorpresas y misterios.

LO PEOR

Las horrendas portadas, que salvo contadas excepciones pueden hacerlo poco apetecible.

DEEDLIT Monogatari

Vuelve lo mejor de Record of Lodoss War

Texto por Ángel Jiménez [Ikari] con la inestimable "ayudita" de Paco ;-)

¿Quién ha visto las OVAs de *Record of Lodoss War* y no ha quedado cautivado por el encanto de Deedlit, la Alta Elfa? Pues para todos los aficionados a la heroica saga de Lodoss en general y a los enamorados de la Elfa en particular, Norma pondrá a la venta este año el manga *High Elf No Mori, Deedlit Monogatari* (*El Bosque de los Altos Elfos, la historia de Deedlit*).

Como casi todas las cosas buenas, Lodoss nació de la casualidad. Más concretamente, de unas partidas de rol entre Ryo Mizuno (creador de la historia de la isla maldita de Lodoss y figura venerada en Japón), Hitoshi Yasuda (promotor y principal creador del RPG, y autor de numerosos juegos de rol) y el resto del Group SNE (amiguetes de Mizuno e instituciones roleras de gran importancia en el país del Sol Naciente). De estas partidas surgió la idea de publicar una novela (con pluma de Mizuno) con los personajes y las aventuras de las mismas partidas. Una vez separado Yasuda del proyecto, fue Mizuno el que continuó escribiendo novelas y desarrollando la historia de Lodoss y sus héroes. Las novelas (corazón de la saga de las cuales derivan los demás productos) se pueden dividir en tres grandes bloques, *Lodoss To Seki* (7 volúmenes), *Lodoss To Densetsu* (4 volúmenes) y la más reciente *Shin Lodoss To Senki* (2 volúmenes por ahora, con la inminente aparición de un tercero, y base del manga que actualmente publica Norma).

Estas tres sagas principales se ramifican en *spin offs* dedicados en su mayoría a profundizar en la continuidad de los personajes más populares de la saga. Y éste es el caso de *Deedlit Monogatari*. Esta Alta Elfa de tan sólo 150 años, cansada de la rutina, escapa de la comunidad élfica en la que había vivido desde su nacimiento (El Bosque sin Retorno) en busca de aventuras. Un azar del ¿destino? la lleva a Parn, quien la enamora. Deedlit decide unirse a su causa y participar en la Guerra de los Héroes junto a épicos personajes como Slayn el hechicero, Gheem el cascarrabias enano, Wood el pícaro ladrón, Eto el noble sacerdote amigo de Parn, héroe indiscutible y líder del grupo.

Como decíamos antes, el manga *Deedlit Monogatari* tiene su origen en la novela del mismo nombre escrita por el propio Ryo Mizuno e ilustrada por Yutaka Izubuchi (magnífico ilustrador de la mayoría de los libros). Emplazada cronológicamente entre la primera novela y la tercera (cuya historia es la que se ha versionado en las OVAs que años ha editara Manga Vídeo), *Deedlit Monogatari* se adentra en los misterios del Bosque sin Retorno donde nació Deedlit, profundiza en el personaje, y añade la introducción del engreído Estas (su ex-tutor), que acude en busca de la elfa, con el consiguiente conflicto interno de Deedlit, que deberá de elegir entre su amor por Parn o su obligación para con Estas y los suyos.

La posterior adaptación al manga corre a cargo de la desconocida Setsuko Yoneyama, autora de manga shojo que ha realizado una libre adaptación de la novela de Mizuno, centrándose en el aspecto romántico de la novela. De trazo estilizado y abierto, esta autora desarrolla una obra que perfectamente se puede encuadrar dentro de los cánones del género, sin demasiados alardes.

El manga de Setsuko Yoneyama está dividido en dos tomos, que son los que publicará Norma en breve, atendiendo al éxito inesperado que está suponiendo *Shin Lodoss War* (o *La Leyenda del Caballero Heroico,* como se ha dado en llamar aquí).

Lamento decir esto, pues me considero un gran admirador tanto de la obra maestra de Ryo Mizuno como de la propia Deedlit, pero no creo que *Deedlit Monogatari* sea un manga adecuado para publicar en nuestro país. Entendedme, estamos viviendo una situación de crisis dentro del mundo del manga donde tan sólo sobreviven los más fuertes (los éxitos televisivos y las sorpresas comerciales). Que les haya salido bien a los chicos de Norma la jugada de *Shin Lodoss War* no es óbice para, antes de concluir la publicación de ésta, ahogar al mercado con mangas que si bien dan una visión más amplia de la épica saga y sus personajes, no es más que un producto de segunda que no ofrece nada nuevo.

LO MEJOR

Aclara puntos oscuros en la gran saga de Lodoss y define aún más a la bella elfa..

LO PEOR

No deja de ser un producto secundario (o de segunda fila, vamos).

RANTO

Yin Yang Detective

Durante el pasado Salón del Manga, Norma Editorial anunció que la escasez en su línea manga se vería pronto suplida por tres nuevos lanzamientos: *Utena, Himiko Den y Ranto*. Ya hemos visto el primero, y toca adelantaros algo del resto.

Para empezar, *Ranto* es una de las obras más recientes de Satoru Akahori, habiendo comenzado su andadura en el número de abril del año pasado de la revista japonesa Dragon Magazine. Akahori es bien conocido en nuestro país, o cuanto menos sus obras, gracias a su prolífica carrera como guionista. Suyos son *Bakuretsu Hunter*, *Saber Marionette J*, *Maze y Master Mosquiton*, por no hablar de la novísima *Shivas*. Considerando estos títulos, no es necesario conocer nada más de *Ranto* para saber a ciencia cierta su línea de desarrollo: humor, más humor y chicas. Con añadirle a esto un poco de misterio y un final a cada capítulo medianamente serio ya lo tenemos. Más facil imposible. Esto en cuanto al guión pero, ¿qué hay del dibujo? Pues nada, muy bien. Es de Hitoshi Okuda, que ya demostró su valía en el manga *No Need for Tenchi!* editado por Planeta hace años. Y lo cierto es que el tiempo no ha pasado en balde pues es claramente apreciable la evolución en su dibujo, a medio camino entre *Saber Marionette* y *Brain Powerd* en cuanto a la estética del primero y el trazo del segundo.

Si hemos logrado despertar vuestro interés, daros un paseo por estas páginas el mes que viene donde lo reseñaremos como es debido.

HIMIKO DEN

La Historia de Himiko

Esta otra novedad en la línea manga de Norma Editorial fue publicada en un principio por Kadokawa Shoten y relata la historia de Himiko Himejima, una chica que desconoce quién es en realidad y a dónde pertenece. Durante su nacimiento, en mitad del rito sagrado del fuego, un malvado general invadió el palacio real de Yamataikoku, provocando la dispersión de las seis sacerdotisas del fuego. Himiko casi pierde la vida en aquel ataque, pero gracias a Kutani Masahiko, un chico que se apiadó de ella, logra sobrevivir hasta el momento actual. Y es que es ahora, quince años después, cuando ha llegado la hora de que nuestra protagonista, acompañada por Kutani (con quien parece mantener algo más que simple amistad), regrese y reclame su lugar, reuniendo a las sacerdotisas y restableciendo el orden en su país.

Basado en el videojuego para Playstation del mismo nombre, este manga trata como muchos otros de reproducir en más medios el éxito de su predecesor. Cosa difícil teniendo en cuenta que el juego se publicó el 1 de Marzo de 1999 y que catorce días después ya había escalado hasta el sexto puesto de las listas japonesas. No es que fuese una locura en cuanto a realización técnica, pero las claves de su éxito son claras: un amplio reparto de atractivas chicas, una gran banda sonora, y unas secuencias de anime realmente fenomenales.

Como digo, puede que este manga (o la serie de anime de 12 episodios) no alcance el éxito del videojuego, pero sí su calidad, superándola con creces. En definitiva, una serie de la que nos quedan muchas cosas por contar (muchísimas), pero que nos reservamos para números posteriores cuando confirmemos más detalles. Por cierto, el anime también tiene todas las papeletas para editarse en España. ¿Quién se llevará el gato al agua? Ya lo veremos.

WoWoW

Anime desde el Espacio

Oriol Rosales. Uri para los amigos y máquinas recreativas, tiene 20 años y estudia 3º Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas en la Universidad Rovira y Virgili de Tarragona. También consiguió sacarse a duras penas el Proficiency de la Universidad de Cambridge. En la actualidad se encuentra en Edimburgo realizando su proyecto de final de carrera.

Texto por Oriol Rosales García [Uri] | org@nil.fut.es

En 10 años la televisión quizá sea el medio de comunicación que más ha evolucionado, con la salvedad de la recién aparecida Internet. Hará cosa de una década más o menos en España tan sólo teníamos la televisión pública y tres cadenas privadas, una de ellas de pago. Con eso muchos ya tenían suficiente y algunos incluso demasiado.

Sin embargo, también había quien iba un poco más lejos y recurría a la televisión vía satélite, que ofrecía, por aquel entonces, un paquete de canales de televisión de las cadenas del resto de Europa. La inmensa mayoría de ellos eran en abierto y con contenidos muy similares a los que emitían en sus respectivos países de origen. Así que gran parte de la población le volvió la espalda a este nuevo medio de difusión, bien por desinterés, o por el coste de la instalación.

Es bien sabido por todos que Japón siempre ha ido un paso por delante del resto del mundo en el aspecto tecnológico. La televisión vía satélite estaba allí mucho más extendida que aquí, con lo cual a la hora de montar una cadena de televisión de pago no era tan descalabrado plantearse la opción de emitir vía satélite, a emitir en la banda UHF de toda la vida. Por varias razones, primera y principal por las condiciones del terreno, Japón al ser suelo volcánico es un terreno escarpado y es muy difícil hacer llegar una señal de televisión mediante antenas y repetidores a toda la población, en este caso es mucho más fácil emitir desde gran altura para poder llegar así a todas partes. Y segundo porque como consecuencia de emitir desde tan arriba la señal no sólo llega a la población japonesa, sino que abarca gran parte del sudeste asiático. Como resultado de ello la cantidad de público potencial al que se podía llegar y los condicionantes geográficos decantaron la balanza claramente a favor de la emisión vía satélite. Con esa premisa nacía hace 10 años WoWoW, una cadena privada de pago al igual que el Canal Plus europeo. Su oferta es muy similar, a cambio de una cuota mensual los telespectadores reciben la mejor programación en exclusiva en sus casas, oferta que reciben hoy en día cerca de 2.500.000 abonados.

Pero centrémonos en lo que nos interesa, su oferta en animación. El canal WoWoW se ha ganado un nombre y un prestigio dentro del mundo de la animación como mecenas de anime que pocas cadenas pueden igualar. Por poner un ejemplo, en 1998, coincidiendo con la crisis económica y con el escándalo *Pokémon*, Sunrise y Shinichiro Watanabe acordaron la producción de una serie de anime de 26 episodios llamado *Cowboy Bebop*. A la hora de presentarlo a TV Tokio, la cadena que más anime programaba por aquel entonces, ésta puso trabas al proyecto recortando el presupuesto hasta dejarlo en 12 episodios y censurando gran parte de las escenas violentas. Cuando acabó la emisión, *Cowboy Bebop* tuvo tal éxito que Sunrise buscó la manera de poder sacar adelante la idea inicial, y ahí apareció WoWoW, quien se ofreció a coproducir y emitir los 26 episodios íntegros sin poner pega alguna. Algo muy similar pasó con *Death & Rebirth*. Después de proyectarse en los cines de Japón Hideaki Anno no acabó del todo satisfecho, ya que se había hecho todo con muchas prisas. Gainax amplió más tarde Rebirth hasta convertirla en *End*

Ficha Técnica

Compañía: Japan Satellite Broadcasting, Inc.
Canal: BS Broadcasting Satellite Channel 5
Fundada el 25 de Diciembre de 1984
Inicio de la emisión: 1 de Abril 1991
Capital: 4.156.100.000 yenes
Presidente: Shoji Sakuma
Nº de empleados: 257 (en Marzo 1999)
OFICINA CENTRAL
1-5-8, Moto Akasaka, Minato-ku, Tokyo 107-8080
Tel. 81-3-5414-8111 Fax. 81-3-5414-8100
ATENCIÓN AL CLIENTE
1-1-8, Sakuragicho, Nka-ku, Kanagawa 231-8080
Tel. 0570-008080
CENTRO DE EMISIONES
2-1-58, Tatsumi, koto-ku, Tokyo 135-0053
Tel. 81-3-5569-8111 Fax. 81-3-5414-8013

ESPECIFICACIONES SATÉLITES BSAT-1a/BSAT-1b
Constan de dos paneles solares telescopicos cilindricos, y de un transpondedor de 4 canales (cada uno con 106W de salida).
Peso: Aprox. 1,250kg antes del lanzamiento y 720kg una vez puesto en orbita estacionaria.
Vida operativa: 10 años.
Cohete utilizado: Arian 4.
Lugar de lanzamiento: Guayana Space Center en Kourou, Guayana Francesa.
Fechas de lanzamiento:
BS-3b: 25 de Agosto de 1991
BSAT-1a: 17 de Abril de 1997
BSAT-1b: 29 de Abril de 1998
Posición orbital: Orbita estacionaria, 110 grados este (tanto para el BSAT-1a como para el BSAT-1b)

Arriba, Shoji Sakuma, y la izquierda, una American Express.

of Evangelion, pero Anno aún tenía la espina clavada con Death y WoWoW le tendió la mano para que realizara una nueva versión completamente a su gusto, que se emitió en exclusiva en Wowow bajo el nombre de *Death (True) & Rebirth : Director's Cut*.
Hoy por hoy se están emitiendo series de animación de bastante calidad, junto con alguna que otra perla de fuera de Japón.
Sabiendo lo aficionadas que son las cadenas japonesas a la censura, si de alguna manera tenía que llegar *South Park* a Japón, sólo podía ser a través de WoWoW. (¿Cómo se deberá decir "Gordo de mierda" o "Dios mío, ¡Han matado a Kenny" en japonés?). En cuanto al anime puramente dicho, tienen programadas 5 series de rabiosa actualidad, 2 de las cuales son serias candidatas a no permanecer por mucho tiempo dentro de Japón. Una de ellas ya se comentó en el pasado número como avance, y es *Vandread*, y la otra serie que tiene todos los números para cruzar el charco juega con algo más de ventaja, ya que cuenta con el manga, que le ha allanado bastante el camino. Se trata de *Yami no Matsuei*, un manga shojo serializado en Hana to Yume convenientemente traído a la pequeña pantalla de la mano de J.C. Staff, los mismos de *Utena*. El argumento, a grandes rasgos, cuenta las peripecias de Tsuzuki Asato, un empleado de la JuhOhCho, una especie de compañía pública que se encarga del tráfico de almas al otro mundo. Con la particularidad de que el trabajo que desempeña Tsuzuki es el de bajar al mundo terrenal a por las almas de aquellos que aún no han muerto.

"WoWoW se ha ganado una merecida fama como mecenas de anime"

A priori ambas series prometen, habrá que ver cómo funciona la cosa cuando acaben sus respectivas emisiones de la primera media temporada, es decir, al cabo de los primeros 13 episodios. Las otras series de anime que en la actualidad conforman la parrilla de WoWoW son *Brigadoon*, *Grabitation* y *Chikyu Bouei Kazoku*.
La primera nos presenta a Asagi Marin, una joven huérfana que se verá envuelta en una invasión extraterrestre. Lo extraño es que uno de los enemigos, parece hacer sido enviado para protegerla precisamente a ella.
La siguiente historia nos cuenta los intentos de un músico en alza llamado Shindo Shuuichi para acercarse a Yuki Eiri, una novelista de la que se ha enamorado. Por último, Chikyu Bouei Kazoku nos presenta a una familia normal y corriente que recibe un mensaje anónimo en el que les ordenan proteger la Tierra. Uno de ellos, al parecer una chica, tiene la habilidad de ver el futuro a través de sus sueños, y deberá intentar evitar que se cumplan sus proféticas visiones.
Bien, y la pregunta del millón es: ¿cómo puede uno contratar los servicios de WoWoW en España? Pues lamentablemente la respuesta es que de momento no se puede. Al ser una televisión de pago se necesita un equipo difícil de conseguir en España, por no decir imposible. Pero por si alguno tiene pensado mudarse al sureste asiático allí sí podrá disfrutar, si lo desea, de los servicios de WoWoW. La cuota inicial es de ¥27000 con receptor y antena incluidos y ¥6000 si ya contamos con ellos, y además una cuota mensual de ¥3000 que incluye, además de anime, todo el cine,

deportes, música y un largo abanico de programas de producción propia. Como último apunte se puede apreciar que el modelo de compañía es muy similar a la del Canal Plus y al igual que éste WoWoW está en pleno desarrollo de su plataforma digital. Quién sabe si algún día este avance tecnológico podría favorecer el que veamos una selección de lo mejor de WoWoW dentro del paquete básico de canales que ofrecen Vía Digital o Canal Satélite Digital.

Efectos

La Salsa de la Animación

Una vez conocidos los principios básicos y con cierto conocimiento de causa acerca del necesario trabajo de cámara, es el momento propicio para hablar de los efectos; de todas esas pequeñas técnicas que darán un toque aún más profesional si cabe a nuestras producciones animadas. Estos no son todos los que hay, pero sí los que encontrareis con mayor frecuencia. Nos dejamos en el tintero por ahora efectos más complejos y específicos que se suelen realizar hoy día por ordenador.

Contraste de iluminación

Muy útil cuando por ejemplo vemos desde una habitación oscura una puerta abierta al exterior, o un foco, o cualquiera de los otros muchos casos similares a estos. Para que el efecto sea más efectivo, el resto de elementos deben de ser lo más oscuros posibles. Por otro lado, el elemento que se interpone entre la cámara y el foco de luz estará más claro, y la parte visible del foco tendrá un duplicado desenfocado por encima de todos los elementos de la escena.

Rayos

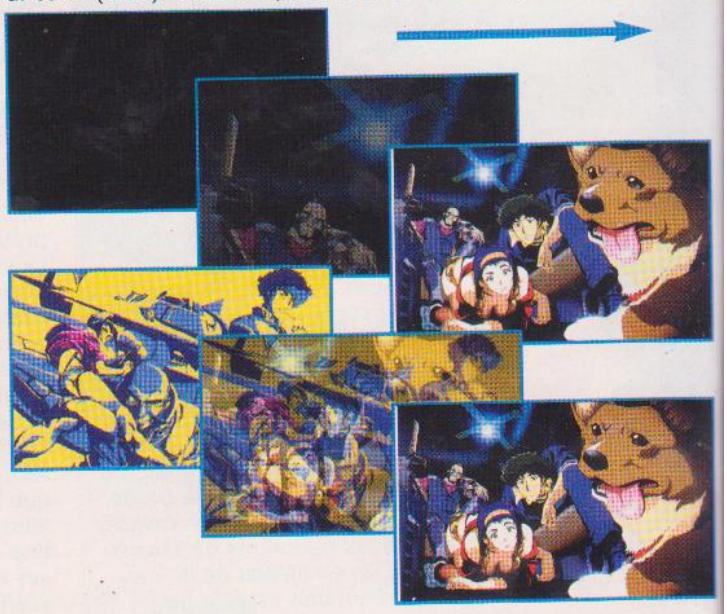
Se dibujan de forma aleatoria y se suceden todos de forma casi instantánea a la vez que se aclara toda la escena. Si le unimos un buen efecto sonoro obtendremos un resultado de lo más convincente.

Filtro de difusión

Es usualmente utilizado en escenas románticas o muy emotivas. Consiste sencillamente en desenfocar levemente toda la escena, dándole un aspecto menos duro.

Fade in/fade out

Son los clásicos efectos de apertura y cierre en la que se pasa de un color, comúnmente el negro, a la escena (IN), o de ésta al color (OUT). También puede ser de una imagen a otra.



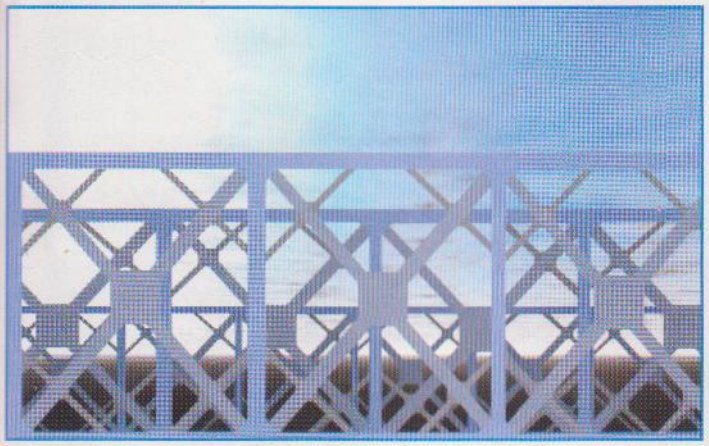
"Instrumentos de la narración o simples medios para la espectacularidad"

WIPE

Divide la pantalla en secciones mostrando en cada una una escena distinta. Esto no es muy frecuente y puede dar resultados realmente tristes y cutres, o muy buenos y dinámicos.

PARA/PARAFIN

Son las dos franjas negras desenfocadas que cruzan la pantalla de un extremo a otro, y con cierto grado de inclinación (según gustos del realizador). Antaño se utilizaban bastante, aunque ahora no tanto, y añaden dramatismo a la escena. Los colores más comunes son el azul oscuro, rojo y negro.



INTEGRACIÓN 2D/3D

Bueno, vale, no es un efecto, pero dado que está tan de moda el utilizar gráficos generados por ordenador (CGs) me ha parecido oportuno comentarlo aunque sólo sea brevemente. Para combinar una animación 3D con nuestra secuencia 2D es necesario que la primera tenga unas características muy concretas, que son:

Concordancia del movimiento. Cuando vayamos a hacer la secuencia 3D tendremos que tener en cuenta el movimiento que vamos a realizar en la 2D, así como la perspectiva de la escena. Lo primero se logra con una buena planificación mientras que lo segundo se hace situando la cámara en el lugar correspondiente. Además, si el objeto 3D se va a desplazar por el escenario (una nave por ejemplo), será de ayuda el representar los principales elementos de éste (sin detalle, simplemente en posición y volumen aproximado) a modo de referencias. Cuando ya tengamos el movimiento terminado, eliminaremos todo lo demás y procederemos a renderizar la secuencia (proceso por el que el ordenador genera todas las imágenes de la animación).

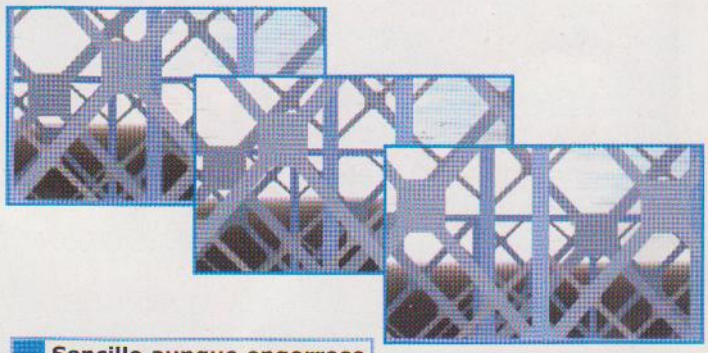
Concordancia cromática. Siempre es conveniente mantenernos en unas mismas escalas de color para que no desentone. De igual forma, es ABSOLUTAMENTE necesario limitar el número de colores de la animación 3D en función de la 2D. Si en los dibujos tradicionales utilizamos dos tonalidades para distinguir las zonas iluminadas de las sombreadas, resulta impensable utilizar 16 millones de colores en los CGs (aunque lo hayan hecho en más de una producción multimillonaria... el resultado siempre es desastroso). Para corregir esto podemos o reducir directamente el número de colores del render, o utilizar un filtro específico de algún programa de retoque fotográfico o edición de vídeo que consiga el mismo efecto.

Croma. Por último, comentar un detalle que es fundamental realizar antes de renderizar nuestra animación 3D, y es que tendremos que poner de fondo un color plano (sin variaciones de tonalidades) que NO utilicemos en la secuencia. Esto es para que más tarde podamos sustituir ese color por la imagen 2D (algo así como lo que hacen en los telediarios con el tiempo).

SCROLL PARALLAX/MULTICAPA

Da profundidad a un movimiento mediante el uso de múltiples capas separadas. Éstas se desplazan a distinta velocidad en función de su posición respecto a la cámara (como ya vimos en el primer taller, cuanto más cerca más rápido, y cuanto más lejos más lento). Así podemos realizar animaciones tales como el paso de estrellas por el cristal de una nave espacial, o el horizonte en una secuencia en la que nuestro protagonista esté dando un paseo (en el que los árboles quedarán atrás mucho antes que las montañas del fondo).

Cuantas más capas demos, más acentuado será el efecto. Sin embargo, lo más común es utilizar de cuatro a ocho capas de scroll (aunque he llegado a ver en funcionamiento dieciséis capas).



Sencillo aunque engorroso

Texto e imágenes por Miguel Michán [EM3] | finalboss@onelist.com

Queremos convertir esta sección mes a mes en un rincón para todo lo que pueda definir a la "Generación Otaku" española. Nos interesan tus opiniones, tus intereses y, sobre todo, tus gustos. Por ello, nos gustaría que participases poniéndote en contacto con nosotros, ya sea por e-mail (shirase@aresinf.com) o por correo (Revista SHIRASE. Ares Informática, S.L. Avda./Mare de Deu de Montserrat 2. 08970 Sant Joan Despí (Barcelona)).
No nos falles, ¡escríbenos!

ESPAÑA

anime más votado

1	Neon Genesis Evangelion	▲
2	Card Captor Sakura	▼
3	Cowboy Bebop	=
4	La Visión de Escaflowne	▲
5	Ranma 1/2	▼
6	Dragon Ball	▼
7	Video Girl Ai	=
8	Detective Conan	=
9	City Hunter III	=
10	Touch	N

Revista Shirase. Ares Informática | shirase@aresinf.com

manga más votado

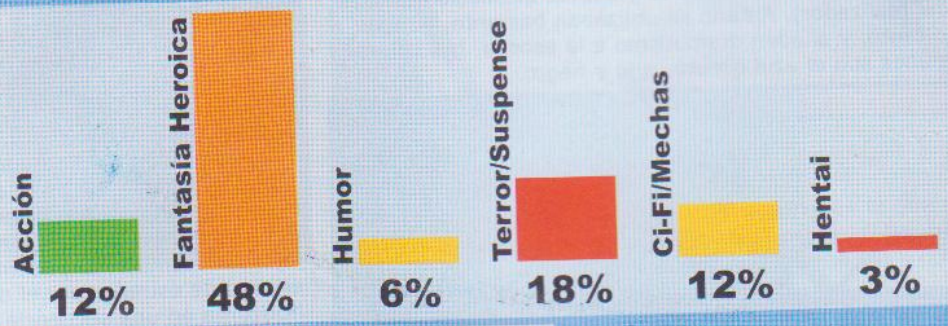
1	I''s	=
2	Ruroni Kenshin	=
3	Somos chicos de menta	=
4	Neon Genesis Evangelion	▲
5	Video Girl Ai	▼
6	Noritaka	=
7	Dragon Ball	=
8	Adolf	=
9	Alita	N
10	Eden	▼

Revista Shirase. Ares Informática | shirase@aresinf.com

ENCUESTA

¿Cuál es el género que prefieres en una historia?

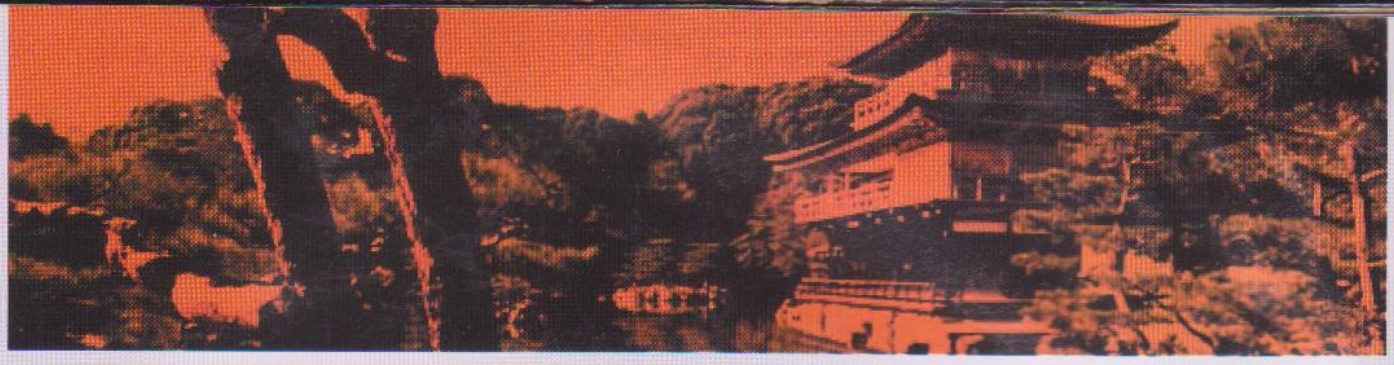
La Fantasía Heroica es indiscutiblemente el género del aficionado español. Ahora bien, sospechamos que más de uno no ha sido del todo sincero, ¡¿o es que a nadie le gusta el hentai?! Venga... confesad, que las ventas no engañan.
Por cierto, nos ha sorprendido contar con tanta colaboración para esta sección. ¡Muchas gracias a todos!



Y la siguiente encuesta es:

¿Cuál es la mejor canción de anime de todos los tiempos?

Recuerda que necesitamos tu colaboración. ¡Escríbenos!



JAPÓN

manga más vendido

1	Shin Seiki Evangelion #6
2	One Piece #16
3	Nana #2
4	Peach Girl #9
5	GTO #18
6	Yami no Matsuei #10
7	Good Morning Call #7
8	Mars #15
9	Partner #3
10	QP #6

Datos facilitados por Original Confidence Research Company

Si el mes pasado vimos cómo el DVD de *Furi Kuri* se encontraba en el primer puesto de su ranking, en esta ocasión encontramos al sexto tomo de *Evangelion* en esa posición.
Recién salidito a la calle, encontramos una vez más todo el buen hacer de Yoshiyuki Sadamoto en un manga que pronto veremos por estos lares (en mayo probablemente). *Evangelion* no ha muerto, y aún le queda cuerda para rato.

COLUMNAS

La Necesaria "Reconversión"

Mucho se habla de la proliferación de revistas en el mercado mientras que el manga se va a pique. Recordemos hace unos años, allá por el 92, cuando comenzó el llamado "Boom del manga", tuvimos también un movimiento fanzinero sin precedentes, primero con multitud de fanzines de fotocopias, y a partir del 93, se les sumaron otras publicaciones mejor impresas y de carácter más profesional: Mangazone, Tsuzu (luego Neko), Kame, Yamatai... A pesar de sus diferencias de mejor o peor calidad, podíamos distinguir en ellas 3 puntos básicos comunes:
- El tema estrella de cada una solía ser lo último del Goku editado en Japón.
- Se hablaba principalmente de manga, pues por aquel entonces el anime en TV casi no existía y se limitaba a los lanzamientos en vídeo.
- Su distribución se limitaba al circuito cerrado de las librerías especializadas.

Luego resultó que el "Boom" no fue tal y que más bien era un "Boom del Goku". Cuando finalizó el manga de Toriyama muchas revistas se quedaron sin nada de que hablar o bien sin gancho para vender. Los fanzines y revistas empezaron a desaparecer y las editoriales a reconocer que el manga no funcionaba todo lo bien que se creía.
Todo cambió con el bombazo de *Evangelion y* la emisión por TVE de series como *La familia crece* más el nuevo interés de autonómicas como C-33 o Canal 2 Andalucía en programar anime y la aparición de las TV digitales. Fue en este contexto cuando apareció Dokan, que al tener distribución a kioskos conectó con el público que la nueva oleada de anime había generado. Lo del CD era, por supuesto, un buen gancho para veteranos y novatos. Como la cosa funcionó, surgió Minami 2000 y las que le sucedieron. El contenido de estas revistas se basa sobre todo en el anime, que es lo que de verdad se consume al ser más fácil y barato de seguir (a la gente ya no le gusta leer, más que nos pese a unos 4 gatos), y a las que acude el aficionado medio que no logra encontrar otra cosa referente a lo que ve en TV, al estar el anime aún poco apoyado por otros medios (salvo que venga apadrinado por América como *Pokémon).* Echo de menos el espíritu de las buenas viejas revistas, pues las de ahora se orientan más a un público joven que pide menos información y más de lo mismo. Creo que es cierto que hay demasiadas para un mercado del anime aún escaso e inestable, que depende de que siga en TV para que sobreviva. Será el lector en todo caso el que decida qué revistas deben quedarse.

Juan C. Nogueras [Noguiraki]

Viva la Saturación

¿La saturación de revistas? Vaya, ya hablé de eso no hace mucho en Minami, a ver cómo lo hago para no repetirme...
Bueno, el caso es que, aparte de no creer que haya tal saturación, realmente no entiendo a la gente que dice eso. Para empezar, el que haya muchas revistas no significa que te las tengas que comprar todas, que yo sepa nadie te pone una pistola en la cabeza para que te lo lleves todo, sólo tienes que comprarte lo que te gusta.
Y precisamente porque se supone que sólo te llevas lo que te gusta es por lo que deberías alegrarte de que haya tantas revistas, pues así seguro que una o dos coinciden con tus gustos, y por tanto podrás quedar satisfecho y calmar tus inquietudes y ansias de información.
Además, no olvidemos que la competencia obliga a mejorar (todo eso de la selección natural), y por tanto cuantas más revistas haya más se esforzarán éstas en ser mejores y más completas (aunque de vez en cuando se ve de cada cosa que te asustas, auténticos insultos a la inteligencia del otaku), ya sea ideando cosas nuevas ya sea copiando las buenas ideas de las demás (no entro en si esto es ético o no, sobre todo porque con la de ideas que otras revistas han copiado a Minami (incluso portadas y CDs enteros) podría calentarme, sólo digo que redunda en beneficio del lector).
Resumiendo, que no creo que haya saturación de revistas, pero que ojalá la hubiera, pues sin duda eso repercutiría en beneficio de los lectores, que al fin y al cabo son los que mueven esto.

Lázaro Muñoz | lazaro@aresinf.com

OPINIÓN

Elemental Querido Watson

Si ya habéis leído la opinión de Lázaro, no encontraréis en la mía nada nuevo; o al menos, nada que no sea una simple ampliación de lo ya dicho. Y no es falta de originalidad, es que la cuestión es de cajón.
Puesto que aun siendo nuestro enfoque contrario a lo que de un tiempo a esta parte se ha generalizado decir (que el mercado está saturado y que la aparición de tantas revistas -más que mangas recalcan siempre- es malo), tampoco hacen falta demasiadas neuronas para darse cuenta de que esos comentarios están vacíos de toda razón.
Y lo están porque se sustentan de tres ideas erróneas de cabo a rabo ya que, para empezar, la saturación no es tan obvia una vez consideramos que en el mercado sobre el que nos movemos se da una clase generalizada de aficionado que gusta tanto o más de mantenerse informado que de consumir constantemente los productos que éste ofrece en sí. De este modo, es fácil que una revista se adapte al gusto de una mayoría mientras que no lo es tanto que un manga o anime X hagan lo propio. Eso aun sin pronunciar la palabra mágica: anime. Porque no nos engañemos, el 80%, tirando por lo bajo, de los contenidos de todas las revistas es el anime. Y el anime va bien por lo que... las revistas van bien (y España también, según dicen, aunque claro, quien lo dice no tiene un submarino nuclear aparcado en la puerta de su casa como lo tengo yo, ciudadano campo gibraltareño).
Por otra parte, un hecho, nada de suposiciones ni opiniones: el gran número de revistas en un sector SIEMPRE es positivo para el lector puesto que implica competencia, y ésta a su vez ánimo de mejora y renovación constante; y esto sólo desde el punto de vista del producto. Desde el de la variedad la cosa está más a mi favor, ¿o acaso no es mejor tener entre donde elegir? ¿Quién nos obliga a hacernos con todas? (¿Imagináis hacerle esta pregunta a un aficionado a los videojuegos? Seguro que se reiría directamente en nuestra cara). Las respuestas a estas preguntas son, según creo, obvias.

Y he reservado para el final la idea más absurda contenida por esas frecuentes palabras mencionadas al principio: hay más mangas que revistas. Esto es absurdo no en cuanto a composición (pues basta con echar un vistazo al quiosco para darse cuenta de que es una afirmación totalmente correcta), sino a propósito, ya que, sí, bueno, ¿y qué tiene que ver esto con el tema? Pensar que el incremento de revistas está relacionado de algún modo con el decremento de mangas no sólo no es cierto sino que encima es ridículo. No estoy dudando del sorprendente poder de sugestión que los redactores tienen sobre sus lectores a través de los artículos que escriben, ni de las increíbles pérdidas que puede ocasionar una crítica negativa al más pintado de los mangas (espero que a estas alturas no haya que indicar cada vez que me pongo sarcástico), pero es que una revista como Minami, Guruguru, Neko, Shirase o la que sea no hace si no promover esos mangas.
A mí que me expliquen cómo puede perjudicar a efectos reales contabilizables el que una revista hable de la actualidad nacional o/e internacional. El que una revista se encuentre en un quiosco al lado del Hobby Consolas y por lo tanto pueda llegar a ser adquirida por alguien al que nunca se le habría pasado por la cabeza eso del manga. El que una revista apoye eventos por toda nuestra geografía anunciándolos, colaborando con ellos... Que me lo expliquen por favor.

Miguel Michán [EM3] | finalboss@ono.com

Personajes mas votados

ESPAÑA

1	Sakura Kinomoto (Card Captor Sakura)	=
2	Kenshin Himura (Rurouni Kenshin)	▲
3	Rei Ayanami (Neon Genesis Evangelion)	▼
4	Spike Siegel (Cowboy Bebop)	=
5	Conan Edogawa (Detective Conan)	=
6	Iori Yoshizuki (I''s)	=
7	Yue (Card Captor Sakura)	=
8	Syaoran Li (Card Captor Sakura)	▲
9	Misato Katsuragi (Neon Genesis Evangelion)	▼
10	Kamui (X)	N

Revista Shirase. Ares Informática | shirase@aresinf.com

La Masificación de Revistas en el Mercado

Partamos de la base de que, efectivamente, hay una masificación de revistas de manganime en el mercado. De un tiempo a esta parte, y aunque a priori pueda parecer que estoy tirando piedras a mi propio techo, se ha podido observar la aparición continua de revistas de anime (quedáos con esto) y la paulatina desaparición de mangas propiamente dichos. ¿Cuál es la causa de esta paradójica situación? Son muchas las explicaciones que se han dado al respecto, desde que son más baratas que la "materia prima", hasta que "el CD tira mucho", no carentes casi todas de parte de razón. Aunque, en mi opinión, la causa es ante todo de términos.

Por mucho que me duela decirlo, la gente ya no lee cómics, no les interesan. Hay muchos motivos para ello. En principio, porque el fenómeno del manga no fue tal, sino más bien fue un boom del anime. Los aficionados a las series que veían en la televisión acudían rápidamente al kiosco a por más raciones de sus series favoritas, pero, claro:

Los dibujitos de la TV molan más

Nunca he comprado un cómic y desde luego no voy a esperar a comprarme uno cada mes (y mucho menos esperar años a terminar mi colección)

No tengo tanto dinero y la tele es gratis

Principalmente, esos son los motivos por los que creo que el manga ha dejado de captar nuevos lectores junto al desgaste de antiguos compradores (contad los amigos que tenéis que han dejado su afición por cansancio).

Pero si tuviera que destacar uno de estos tres (de muchos más) puntos, me quedaría con el último. El anime está viviendo de nuevo una etapa de esplendor como no se había visto desde la aparición de las privadas, especialmente si dispones de una plataforma digital en casita. Canales como Buzz, Locomotion o más tímidamente C: están emitiendo cada vez más y más series que los otakus podemos disfrutar.

Pues bien. Un día, alguien tuvo la buenísima idea de aprovechar este tirón, idea respaldada por la infraestructura y medios de Ares Informática, y abrir el mercado 180º. Si hasta ahora la prensa especializada de manganime se reducía a la gloriosa Neko, la dragonbolística Kame, y la errática Mangazone, todas ellas semi-fanzineras, ahora llegaba el momento de las "revistas profesionales con CD".

Con el tiempo, estas "revistas con CD" han encontrado su lugar con una inteligente y desde luego efectiva (a pesar de todas las críticas que se le achacan (y me incluyo)) de aprovechar el filón: Revistas como Dokan y Minami han apostado por dar más información a la gente de la serie que les gusta y que está de moda, ofreciendo al aficionado al anime que ve en la tele más datos de las series que actualmente les molan y que suelen agotarse en tres meses (en el mejor de los casos). Si acabo de ver, pongamos por ejemplo, Digimon en la tele y me encanta y al llegar al kiosko (el tema de la distribución es tan amplio que mejor dejarlo para otra ocasión) veo una revista con portada de Digimon con un chachi-cd que tiene un montón de cosas de la serie, y además la revista habla de otras series a las que puedo acceder/engancharme fácilmente, y encima es baratita, cojonudo.

En España hay una gran afición al anime, no al manga. Eso es lo que hay. Puedes comprenderlo o no, puede gustarte o no, pero desde luego es una jugada inteligente y respetable.

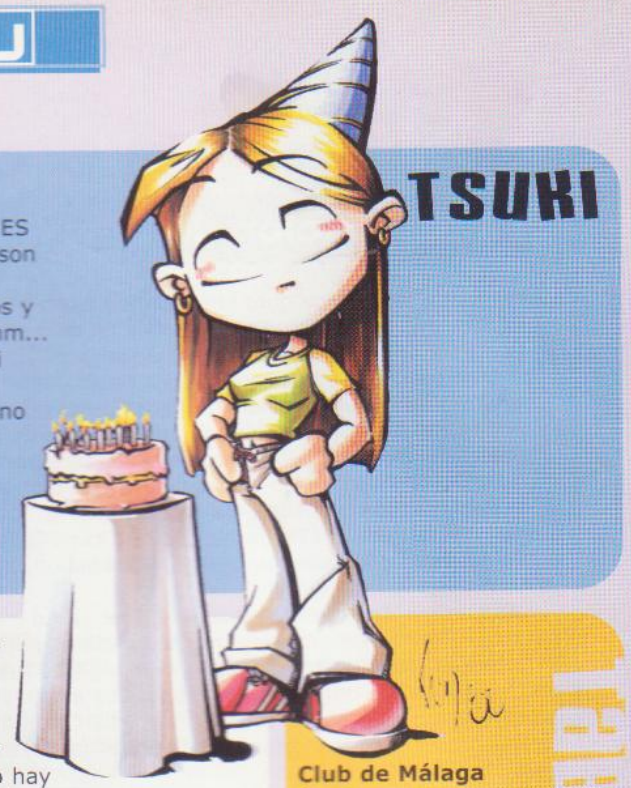
Evidentemente, si esto vende, es lógico que se aproveche el filón y se saquen al mercado más y más revistas que en su mayoría ofrecen poco o más de lo mismo, insultando en ocasiones la inteligencia del lector sin interés por ofrecer un mínimo de calidad.

A la pionera Ares le han seguido otras empresas como MegaMultimedia y su fallecida Dai Suki o la pequeña Guru Guru, otras dedicadas a la publicación masiva de revistas hentai, o próximamente la Neko, en su nueva andadura con CD incluido.

Y creo que hemos llegado a un límite, al cual le sucederá la lógica implosión recesionista tras la cual sobrevivirán las más fuertes, innovadoras, atractivas y dispares en contenidos. El lector (hastiado de esta situación, desconfiante ante la aparición de una nueva revista, y con un bolsillo limitado) no es tonto y tendrá que elegir. La oferta está ahí, ahora viene la selección. Y que cada uno se agarre lo mejor que pueda cuando llegue la tormenta y ofrezca cosas positivas.

El auto-bombo está muy feo, y dejaré que cada uno saque sus propias conclusiones con respecto a Shirase. Espero no haber ofendido a nadie, pues se trata de una mera opinión libre y abierta que no pretende ser un axioma o dogma de fe, y como tal, abierta a cualquier crítica. Así lo valoro, así lo cuento.

Ángel Jiménez [Ikari] | ikari@lettera.net



¿Qué, cómo han ido los regalos de reyes? Si habéis sido buenos tendréis Shirase y si no es así, pues a acoquinar, ¡que tampoco es tan cara!
El mes de enero es mi favorito, además de que me encanta el invierno, ¡¡¡ES MI CUMPLE!!! Y por supuesto acepto regalos, no obstante el mejor regalo son vuestras cartas (me ha quedado bonito, ¿verdad? Pues lo de los regalos también va en serio ^_^U). Pues sí, vuestra correera nació un 16 a las dos y media de la madrugada; según mi mami hasta para eso fui puñetera, uhmm... a que os corroe la curiosidad de saber mi edad, ¿eh? Pues tengo ni más ni menos que 20 añitos, pero no los aparento.
Mejor me dejo de historias raras y me pongo a contestar vuestras cartas, no sea que me echen.

Revista SHIRASE. Ares Informática, S.L.
Avda./Mare de Deu de Montserrat 2 bis.
09870 Sant Joan Despí (Barcelona)
shirase@aresinf.com

Jessica Mª Contreras Jiménez
Alcalá la Real (Jaén)
Me alegro de que hayamos conseguido gustaros, ya que esta revista se hizo para vosotros.
¿Así que te gustaría saber más cosas sobre *Aa! Megamisama movie*, *I"s*, *Card Captor Sakura*, *Solamente tú* y *Video Girl Ai*? Pues estate segura de que volveremos a hablar de ellas, ya que tienen cuerda para rato. Por lo pronto, el mes que viene hablaremos largo y tendido de Katsura y sus obras, así que ya sabes.
¡Uff!, después de descifrar tú última pregunta creo que te refieres a qué cartas son las que has dibujado. La primera es la carta dulce y fue quien echó a perder las tartas de la clase de cocina de Sakura, haciéndolas demasiado dulces por lo que resultaban incomestibles. La segunda es la carta lluvia y la culpable de que en el barrio de Tomoeda lloviese sin parar durante días. Y la última es la carta lucha, que vimos en el mismo episodio en el que apareció por primera vez Mei Ling. Es normal que no conozcas estas cartas si no has visto la primera temporada de la serie, ya que cuando Sakura tuvo que cambiar las cartas de Clow a cartas Sakura éstas fueron convertidas a la vez, junto con cinco más en los últimos capítulos y no se pudo apreciar bien su forma original.

Gracia Mª Aparicio Canto
Carmona (Sevilla)
Antes de nada, muchas gracias por las pegatinas de *Sailor Moon* y *Pokémon* que me mandaste, son muy bonitas. Me parece estupendo que te guste mi nick ^_^. El tuyo también es muy bonito Neko-chan. Claro que conozco la serie *Yat*, aunque no la seguía mucho, pero ahora en su lugar echan *Card Captor Sakura*. Como ves, yo también soy andaluza.

Sonia Alegre

José Mª López
Santiago (Lugo)
Umm... es bueno ver a un chico entre tanta chica, empezaba a creer que ya no había aficionados.
Lo siento pero por ahora no hay noticias de que vayan a sacar Card Captor Sakura en vídeo, aunque dado el éxito de la serie yo no lo descartaría.
Por lo pronto, tendremos que conformarnos con el manga, y es muy posible que veamos sus películas.
Conseguir material de Sakura es relativamente fácil, sobre todo los CDs, aunque algo tan concreto como el juego de Tetris no sé. Bueno te doy la dirección de una tienda que te ayudará, Continuará (C/ Vía Laietana 29, 08003 Barcelona, Tlf 93 3104352).

Laura Ruiz Sánchez
Hospitalet (Barcelona)
Tranquila que yo también –como todos- fui amateur y ahora me defiendo bastante bien en el tema de manga. Sobre tu duda estás en lo cierto, un "otaku" es un aficionado al manga, pero sólo tiene ese sentido en nuestro país, ya que en Japón ese término tiene un tono despectivo y se le designa al fanático, no al coleccionista (debido a un asesino en serie... algo como lo que pasa aquí con el tema del rol y el niño que mató a los padres).

Laura Ruiz
Barcelona
Al igual que las OVAs, la película de Kenshin fueron emitidas en Buzz (Vía Digital) hace algún tiempo. Sobre las

Club de Málaga
Si quieres pertenecer al primer club sociocultural de rol, manga, anime, wargames, cómics, cine, etc, legalizado de Málaga, no dudes en llamarnos a Norma Cómics Málaga al 952 070 179. ¡¡¡Te informaremos!!!

Gracia Mª Aparicio Canto
C/ Jacinto Benavente Nº 5, 2º derecha
41410 Carmona (Sevilla)
Esta divertida muchacha de 14 primaveras quiere cartearse con aficionad@s al manga y entre sus series favoritas estan *Marmalade Boy, Bastard!!, Sailor Moon, Yat, Shadow Lady, I´´s, Braind Powered, Ranma 1/2, Evagelion, Rurouni Kenshin, Tenchi Muyo, Lamu, Utena, Eden, Di Gi Charat, Ah! My Goddess, VGAi, Nadia...*

Judith Jiménez Villarroya
Avda/Autonomia Nº14 7º Izquierda
50003 Zaragoza
Sus series favoritas son *Rurouni Kenshin, Cowboy Bebop, VGAi, Card Captor Sakura, Marmalade Boy, Sailor Moon*, y *¡Estás arrestado!*.

Laura Ruiz Sánchez
C/Primavera 45 2º 4º
08905 Hospitalet (Barcelona)
Sus series favoritas son *Card Captor Sakura* y *Rurouni Kenshin*, y le gustaría cartearse con mucha gente.

Azahara Martín Chicano
C/Martín Hurtado B1, 2ºD
14900 Lucena (Córdoba)
Tiene 12 años, lo que no evita que nos especifique que prefiere cartearse con chicos. ^_^

de Card Captor Sakura opino que no tardarán en venir debido al éxito que ha cosechado... aunque con las trabas que ponen los japoneses tendremos que rezar un poquito.
¿Viviendo a un paso de BCN y no sabes dónde comprar material de importación? Te lo perdono porque eres muy simpática y estás empezando en este mundillo. Bueno, el caso es que puedes ir a cualquiera de las muchas tiendas que encontraras en la ciudad, como la ya mencionada Continuará, u otra como Chunichi. Espero que con la propaganda que les estoy haciendo me hagan descuento o algo.
El Salón del Manga se celebra a finales de Octubre/principios de Noviembre, y el Salón del Cómic entre los días 3 y 6 de Mayo.

Azahara Martín Chicano Lucena (Córdoba)
Para trabajar en algún estudio de animación, lo más asequible que encontrarás en España es estudiar "Bellas Artes" y después apuntarte a alguno de los cursos de prácticas que imparten empresas como Disney o Dreamwork cada verano.
Pero si lo que quieres es ser dibujante de mangas no necesitas de más estudios que tu esfuerzo y dedicación (aunque claro, en "Bellas Artes" te enseñan muchas técnicas y todo eso por lo que siempre es recomendable).
Bueno, sobre la nueva película de Vampire Hunter D, ten por seguro que la comentaremos tan pronto nos llegue una copia; esperemos que pronto por ya tenemos ganas (aunque primero tendrá que estrenarse en cines, claro).

Azahara Martín

Emma Martínez

Sonia Alegre Melilla
Gracias por tus ánimos. Tu idea de una sección de artistas y otra con mangas de los aficionados en muy interesante. Se las pasaré al boss y bueno, ya veremos qué pasa. No obstante si queréis mandarme vuestros trabajos intentaré colárselos cuando esté dormido. ^_^
Y por supuesto que puedes volver a escribir; eso ni se pregunta.

Judith Jiménez Villarroya Zaragoza
Los lanzamientos para la gran pantalla son pocos: la segunda película de Pokémón y las de Dreamworks y Disney de turno, aunque esperamos que *Jin-Roh*, la nueva película de Ghibli y alguna otra se dejen caer algún día.
Pues sin una academia es dificilísimo aprender japonés, aunque si tienes mucha voluntad siempre puedes pillarte algún libro y montártelo tú sola. Si te sirve de algo, EM3 tiene varios y uno en concreto es muy bueno: "El Japonés Hablado" de Don Libro, S.L.
Por otra parte, de Sakura existen varios libros –tanto del anime y las películas como del manga-, al igual que de Kenshin. Sin embargo, no sucede lo mismo con VGAi, del que sólo encontramos ilustraciones recopiladas en el 4C de Katsura (que son tres libros con ilustraciones de series como *DNA2, Shadow Lady, I"s, Vander*... y *VGAi*).

Conchi Ruiz Barcelona
Gracias por todas tus alabanzas, cada vez que leemos cartas como la tuya nos dan ganas de dar saltos de alegría.
Nosotros también esperamos llegar más allá de donde jamás una revista ha llegado, como el Entreprise. Estoy segura de que en cualquiera de las tiendas ya mencionadas encontrarás alguno de los CDs de Megumi Hayashibara. Debido a que no tengo mucho espacio para contestar a tus dudas sobre ella, intentaré convencer al boss para que pronto publiquemos algún artículo en la sección de j-music.
Acerca de tu dibujo, creo que sí que vale, aunque te falta práctica y experiencia.
Trabaja duro y ya verás como notas los resultados.

Marta Ruiz Valdemoro (Madrid)
Gracias por tus felicitaciones. Desde un principio, intentamos ofrecer una bocanada de aire fresco en cuanto a secciones se refiere, y parece que os ha gustado a tod@s. Sobre lo de que anunciemos el lanzamiento en vídeo de las OVAs de Rurouni Kenshin está complicado, y lo cierto es que no depende de nostros (ojala). De todas formas no desesperes que ya verás como se animan a sacarlas.
Después de leer tus alabanzas a Miguel y Lázaro se van a poner de un insoportable que no veas...
(NdEM3: Qué vaaa... ¿celosilla tal vez? ;-P – NdTsuki: ¿Lo ves? Ya empiezan, ahora voy a tener que aguantarles yo - NdLázaro: Por mi parte tranquila, yo ya era insoportable antes de esto ^_^). Sobre el Salón de Madrid aún no se sabe nada.

Emma Martínez Centelles (Barcelona)
En efecto Emi, el episodio que comentas es el último de la serie; y ahora toca esperar a que se decidan a editar las películas. Lo del manga está más cercano puesto que si bien se ha confirmado que se editará, aún están disputándoselo Planeta, Glénat y compañía para ver quién se lleva el gato al agua.
Muchísimas gracias por tus comentarios, especialmente por lo de guapa ^_^. El precio es algo que os ha gustado, ¿ehh...? la verdad es que nos pareció importante este detalle, al igual que el CD, que últimamente se estaba descuidando en las otras revistas. Por cierto, dibujas muy, pero que muy bien.

Judith Jiménez

Himiko Den: Renger

Texto por Jose C. Fernández [Magus] | magus73@latinmail.com

Saludos, jugones. En este número voy a contaros los entresijos de dos juegos de PlayStation totalmente distintos. El primero es *Himiko Den*, el videojuego que dio origen al manga homónimo que publicará Norma en breve y que, aunque desconocido, seguro que os gustará. Y de segundo plato una versión del ya clásico manga *Hokuto no Ken* (*El puño de la Estrella del Norte*, título con el que fue "publicado" en nuestro país).

No es muy normal en el mundillo consolero que un videojuego inspire un anime de calidad, y salvo honrosas excepciones (*Street Fighter, Pokémon*), tales experimentos acaban faltos de éxito o calidad (*Art of Fighting, Samurai Spirits*). Por eso es sorprendente que una serie tan interesante como *Himiko Den* haya salido de un juego que aunque no llega a perderse en la mediocridad, tampoco consigue despuntar dentro de un género tan explotado como el del RPG. Centrándonos ya en el juego en sí, nos encontramos con una aventura producida por Oji Hiroi (*Sakura Taisen*), en la que a lo largo de tres CDs completitos nos haremos partícipes de la historia de la joven Himiko Himejima, descendiente directa del trono del reino de Yamataikoku (reino legendario que existió en Japón hace mil años), que siendo un bebé y durante un ataque a su país fue enviada hasta el Japón actual. Allí es recogida en unas ruinas por Kutani Masahiko, un niño flipado por los samurais y espadachines. A los quince años de vida normal, Himiko vuelve a las ruinas acompañada por Kutani. Allí, el misterioso medallón que la protege la devuelve a su país tres años después de que la enviasen, junto con su amigo/amado Kutani. En ese momento es cuando realmente comienza nuestra aventura, en la que debemos guiar a la pareja por ese mundo para liberar el reino de las manos de sus enemigos, mientras Himiko descubre sus poderes y buscamos a las seis sacerdotisas-guerreras que componen la resistencia y a las que también podremos manejar.

El apartado grafico no es malo, aunque abusa del uso de polígonos sobre todo en batalla, donde nos encontramos a unos personajillos pobres y poco animados que nos muestran tristes desapariciones de polígonos y más de una pixelación. Las luchas no están mal de todo, son bastante parecidas a las de la saga *Final Fantasy*, aunque nos encontraremos con el también paupérrimo recurso de enfrentarnos contra los mismos enemigos una y otra vez. Lo mejor, las ilustraciones de los personajes, a cargo del desconocido K. Ogure, y la gran estrella, la más de media hora de vídeos intercalados en la aventura, resaltando especialmente el Opening, que luego sería también el del anime, Pure now, a cargo del maestro Keiji Gotoh (*Nadesico*).

En resumen: sólo para aquellos que hayan disfrutado mucho con la animación o el manga, ya que ésta es prácticamente exacta al videojuego (salvo algunos detalles al final, y algunos jefes del segundo CD que no aparecen). El nivel de japonés el alto, pero será fácil de completar para aquellos que hayan visto los doce capítulos de los que consta la serie.

Hokuto no Ken: Seiki Suesuku Seishi Densetsu

Detrás de un nombre tan largo se esconde la más grata sorpresa de Bandai para todos los aficionados al manga de Buronson y Tetsuo Hara. La verdad, comentar juegos como éste es una delicia para el otaku: con todos ustedes, una recopilación casi perfecta de la historia de Kenshiro en su mundo post-apocaliptico.

Año 199X. Holocausto nuclear. Escasean agua y víveres, y los pocos supervivientes que quedan en la Tierra se ven perdidos en un mundo sin leyes. La mayor parte de la humanidad ha perdido la razón y son ahora psicópatas dispuestos a todo, y sólo un hombre, el heredero del Sagrado Arte Marcial de la Osa Mayor, el Hokuto Shin Ken, se presenta como única esperanza de los débiles para restaurar un orden y acabar con todos aquellos que usan su fuerza para abusar de los demás.

Ni decir tiene que nosotros tomaremos el papel de Kenshiro, que además de buscar a su amada Yuria, irá ajusticiando a todo aquel macarrilla que se le ponga por medio. Y sin duda, eso es lo más divertido de este *beat´m up*, y lo hace mucho mejor que otros bodrios como *Fighting Force*, acabar con todos y cada uno de los engendros que nos encontremos por el camino, y demostrarles todo el poder de nuestro "puño sagrado", dando lugar a las impagables escenas de violencia que han hecho famosa la serie: mutilaciones, explosiones de miembros (brazos, piernas...) y sobre todo cabezas reventando. Una lluvia de sangre que aunque no hace este juego muy recomendable para tu primo pequeño (aunque al mío le encanta), hace que avanzar por el juego sea realmente entretenido...

En cuanto a la fidelidad a la serie, es una adaptación más que completa. Con la aventura completaremos toda la parte del manga publicada en nuestro país, hasta nuestra lucha final con Rao, el otro heredero del puño sagrado. Y por si fuese poco, nos da la oportunidad de manejar a Rei (mi personaje favorito) en 2 fases, pudiendo cortar a nuestros enemigos en rodajitas con el Puño de la Cruz del Sur.

El apartado gráfico es sobresaliente para ser un juego de PlayStation. Personajes muy bien definidos, apareciendo cinco enemigos simultáneos en pantalla sin problemas.

Encontraremos un montón de escenas cinemáticas intercaladas entre fase y fase, sobre todo antes de los combates con los jefes, al estilo de *Metal Gear*, con conversaciones incomprensibles para los que no sepan japonés. Y cuando acabemos con el jefe en cuestión, una secuencia de botones nos mostrará cómo acabar con nuestra víctima con un fatalit..., digo un movimiento especial de nuestro Hokuto Shin Ken.

Por si aún no estabas convencido del todo, el juego te brinda la oportunidad de jugar contra un amigo o la consola en un uno contra uno, con todos aquellos jefes que hayas superado sin continuar, teniendo un mini-juego de lucha con más de 10 personajes (ahora puedes vengarte de Rao con Rei...).

En resumen, probablemente la mejor adaptación de Bandai desde los tiempos de la Super Famicom, y el juego que todos los amantes del manga nos merecíamos.

Por cierto, si alguien está pensando en pedirlo por catálogo que se cerciore de lo que compra (arriba está el nombre completo), porque hay otro juego del puño y también de Bandai que salió en el 96 y no tiene nada que ver, es una especie de *King of Fighters Kio*.

Como siempre: dudas, quejas y consultas al mail de arriba.

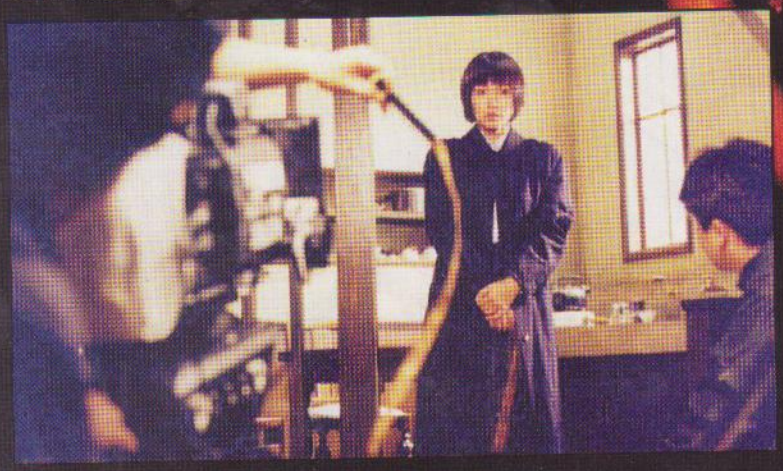
The Ring

Descubre el significado del TERROR

Texto por César Guarde [Shiza] | therecones-owner@egroups.com

Si hay un título que por sí sólo sea representativo del cine de terror japonés, ése es sin duda *Ringu*, o *The Ring*, recientemente estrenada en nuestro país en el Festival Internacional de Cine Fantástico de Sitges, y posteriormente llevada a las pantallas de cine bajo el título de *El Círculo*. Veamos hasta dónde es capaz de llevarnos la mente diabólica de Suzuki Kôji.

Los inicios de *The Ring* cabe situarlos en 1991, cuando un joven autor, Suzuki Kôji, ve publicada su segunda novela en Kadokawa Horror Bunko. El éxito tremendo, fomentado básicamente por su originalidad y el inesperado desenlace, originó toda una serie de material que invadiría todos los medios conocidos, sobrepasando con mucho el éxito que cualquier película japonesa había tenido hasta entonces (o bien poco le faltó): desde adaptaciones a videojuegos hasta secuelas en forma de manga, novela, películas o serie de televisión, pasando, claro está, por el típico merchandising propio de cualquier producción...
¿En qué se basa todo este exitazo? Cronológicamente hablando, la historia real –poco a poco dilucidada en la película– comienza hace bastantes años, en el Japón rural. Allí, fruto de algún oscuro designio del destino –se especula que de vínculos demoníacos– nace Sadako, una chica con ciertas peculiaridades físicas que, unidas a sus poderes mentales, la han llevado a vivir retirada. Su *hipotético* padre, avergonzado de ella, la arroja a un pozo en un ataque de ira, y es aquí donde se produce el inicio de la maldición de Sadako, que todavía viva luchó por salir del pozo. Su maldición se muestra en forma de programa de televisión emitido en una cadena muerta, que accidentalmente captan unos muchachos. Según una leyenda urbana, cuando ves esas imágenes, recibes una llamada que te advierte de que te queda una semana de vida. Tras ese plazo de tiempo, el espíritu sediento de venganza de Sadako viene a buscarte.



¿Y qué contiene esta cinta? Sería difícil explicar con palabras las sensaciones que producen las escenas malditas. Podrían comparase en cierto modo a las películas muy muy antiguas de terror vampírico, o a los vídeos del Reverendo Manson, aunque lo más acertado sería decir que poseen cierto talante de *visual rock* japonés. Ciertamente, los videoclips de grupos como Dir-en-grey (en concreto la puesta en escena de *ZAN*) comparten esa extraña estética mezcla de caos, horror y locura. Como dato curioso, y al igual que sucedíe en *Shikoku* (que pronto comentaremos), también aquí se establece un análisis semántico de algunos kanji que aparecen en el vídeo con el pasado de la región donde nació Sadako. Pues bien, en el transcurso de una investigación sobre las muertes de aquellos estudiantes, una periodista, ayudada por su ex-marido –un médium–, indagará en el misterio que rodea la grabación, hasta ir a dar finalmente con ella. Como era de esperar, nuestra protagonista no puede creerse para nada la leyenda que circula en torno a la cinta, por lo que la ve sin ningún pudor... poco después recibirá una llamada. No sólo ella, sino que también su ex-marido, y posteriormente su hijo, serán fruto de la maldición. Temiendo lo peor, inicia con locura una

búsqueda sobre el pasado de Sadako, con la intención de revocar la maldición y salvar a su familia. Pero el destino le deparará muchas sorpresas, con un final nada alentador.

Y esto es solo el principio...

...pues tras el tremendo éxito de *The Ring* (de la que por cierto existen dos versiones), apareció, tras cuatro años de espera, su secuela: *Rasen*. De ésta, al igual que sucedió con la primera parte de la película, se realizó una serie de televisión que se emitiría en Fuji TV. La historia de *Rasen* es una continuación lógica de la primera, en la que profundizamos en el pasado atormentador de Sadako, para descubrir el terrible origen de su metamorfosis: que no es ningún demonio, sino una malformación genética ocasionada por un virus. Tras *Rasen* surgieron más películas, basadas todas ellas en novelas del joven Suzuki: *The Ring 2* y *the birthday – Ring Zero*, continuación y prefacio a lo anterior.

En el ámbito de la novela, la cosa se amplió con *the Loop* (1997) y *Kamigami no Promenade* (1998), mucho más allá de la historia original, presentadas más bien como un producto comercial para los múltiples seguidores de la saga. Un año después aparecería la historia que daría título a la última película, *the Birthday*, y a la que siguieron la edición de *Motto kowai yotsu no hanashi* (una serie de cuatro historias cortas basadas en el drama original) y la de los guiones de las diferentes películas.

Visión general

En conjunto, la obra de Suzuki Kôji se puede calificar de sobresaliente en el terreno del terror psicológico –no esperéis ver vísceras, monstruos ni cosas semejantes–. Su método parece basarse en la intriga y el suspense, que unidos a un siempre original guión, presente en todas sus obras, y a un desenlace inesperado, consiguen captar la atención del espectador de principio a fin. *The Ring* puede catalogarse en el mismo terreno que prácticamente cualquier otra obra de terror japonesa –parece ser que ésta puso de moda este género–, es decir, sin numerosos efectos especiales, con una escenografía muy bien conseguida, una banda sonora siempre magistral, y unas interpretaciones que dejarían por tierra a cualquiera de los actores consagrados en occidente. Y para demostrarlo, el mes que viene continuaremos explorando el género.

Conclusión

El resultado final de *The Ring* es bastante bueno, aunque, a pesar del éxito obtenido, a veces la película se queda algo floja en cuanto a hilo argumental –las reacciones de los personajes llegan a ser demasiado precipitadas–. Tal vez éste sea el único punto desfavorable de toda la película, ya que por lo demás es capaz de llegar a hacer sentir, si no miedo, sí bastante inquietud, especialmente en las desgarradoras escenas de Sadako. Sin lugar a dudas, uno de los mejores títulos jamás publicados en nuestro país. No dejéis de verlo.

"El espíritu sediento de venganza de Sadako viene a buscarte"

EL CIRCULO

MIRAMAX
VERSIÓN DOBLADA
TÍTULO ORIGINAL: RINGU (THE RING)
DISTRIBUIDA POR FILMAX

LARGOMETRAJE, 1998
DURACIÓN: 97 MIN. APROX.

DIRECCIÓN: HIDEO TANAKA
GUIÓN: KOJI SUZUKI
INTÉRPRETES: NANAKO MATSUSAKI, MIKI NAKATANI E HIROYUKI SANADA

Joe Hisaishi

¿Quien quiere a John Williams teniendo a este hombre?

Texto por César Guarde [Shiza] | therecones-owner@egroups.com

A pesar de ser una ilustre figura en Japón, su país natal, el bueno de Joe Hisaishi es poco menos que un desconocido por estos territorios por lo que andamos; si bien es alabado por los fanáticos del estudio Ghibli. Ya es hora de que el talento de este hombre sea difundido y se le reconozca como lo que es: UN GENIO.

Para empezar, y antes de adentrarnos en su biografía, decir que este no es su verdadero nombre, sino su apodo profesional que viene de su admirado Quincy Jones. De hecho, el kanji de Hisaishi se puede leer como "Kuishi", que se acerca bastante a la pronunciación japonesa de Quincy. Lo de Joe está claro que viene de Jones.

Hisaishi nació el 6 de Diciembre de 1950 Nagano, y durante sus estudios en la escuela de música Kunitachi, comenzó su carrera como compositor de música moderna para conciertos.

En 1981 le publicaron su primer álbum, MKWAJU, en el cual estableció su propio estilo musical. Dos años más tarde le ofrecieron hacer el image album (un álbum preliminar a la producción) para la película *Kaze No Tani No Nausicaä*. La banda sonora de Nausicaä iba a ser compuesta por el conocido Isao Takahata (productor de Nausicaä y pieza clave de Ghibli), pero Miyazaki al ver como había quedado el image album decidió que Hisaishi podía hacerla mucho mejor que Isao. Así que finamente las composiciones de Joe amenizaron gran parte de la susodicha producción animada, envolviendo la película en una atmósfera especial, que no hizo sino ayudar todavía más a convertir en eterno el éxito de Nausicaä.

A partir de entonces Joe se fue convirtiendo en asiduo de Ghibli, produciendo las increíbles bandas sonoras de *Laputa, Kiki, Porco Rosso* y *Mononoke Hime*, y aportando un papel importantísimo en dichas películas y ayudando a dar ese toque mágico que sin duda tienen todas las producciones de dicha factoría de sueños.

Joe, al margen de sus trabajos con Ghibli, también ha producido música propia, varios álbumes, ha compuesto la música para una conocida serie documental sobre el cuerpo humano (Jintai III), y además la de la ceremonia de las paraolimpiadas de Nagano de 1998, dirigiendo todo el evento y dándole un toque magistral.

Gracias a sus éxitos, obtuvo premios de la Academia Japonesa de cine a la mejor música en 1992, 93, 94 y 1999.

Actualmente tiene ganado el respeto y es una pieza clave en la industria cinematográfica japonesa por sus acertadas composiciones para algunas de las más recientes e impactantes películas de Takeshi Kitano (*Sonatine, Hannabi*...).

Su toque mágico

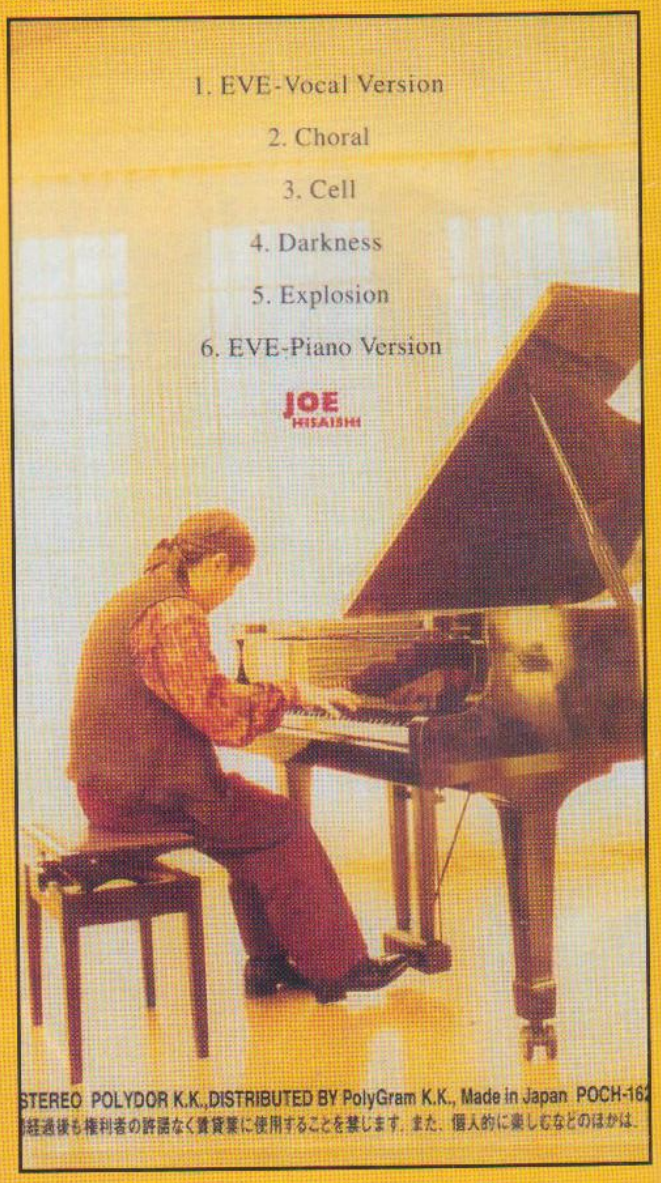
La música de Joe Hisaishi es increíble, aporta un ambiente único a todas las producciones para las que son desarrolladas.

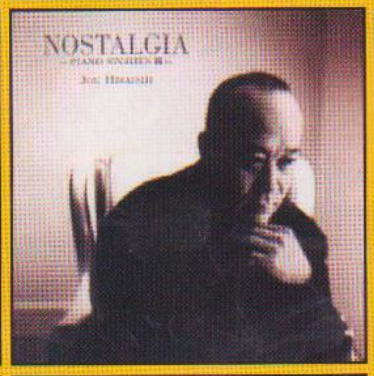
Su música tiene una profundidad inusual, y sus efectos evocadores son conocidos por todo el que haya disfrutado de alguno de sus álbumes, o haya tenido el placer de ver alguna de las películas de Ghibli o de Kitano para las que haya trabajado.

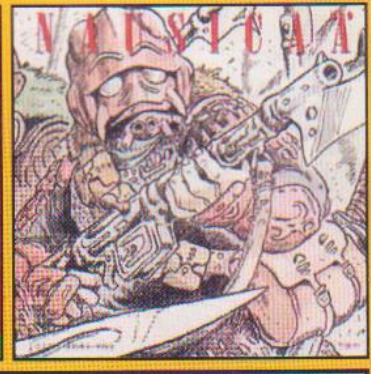
Definitivamente, Joe es todo un clásico en Japón y un artista consagrado y venerado.

Pero a pesar de todo eso, aún es casi un perfecto desconocido fuera de esas fronteras y no digamos más por estas latitudes.

El problema está, como siempre, en la manipulación en pro de unos intereses, unos intereses







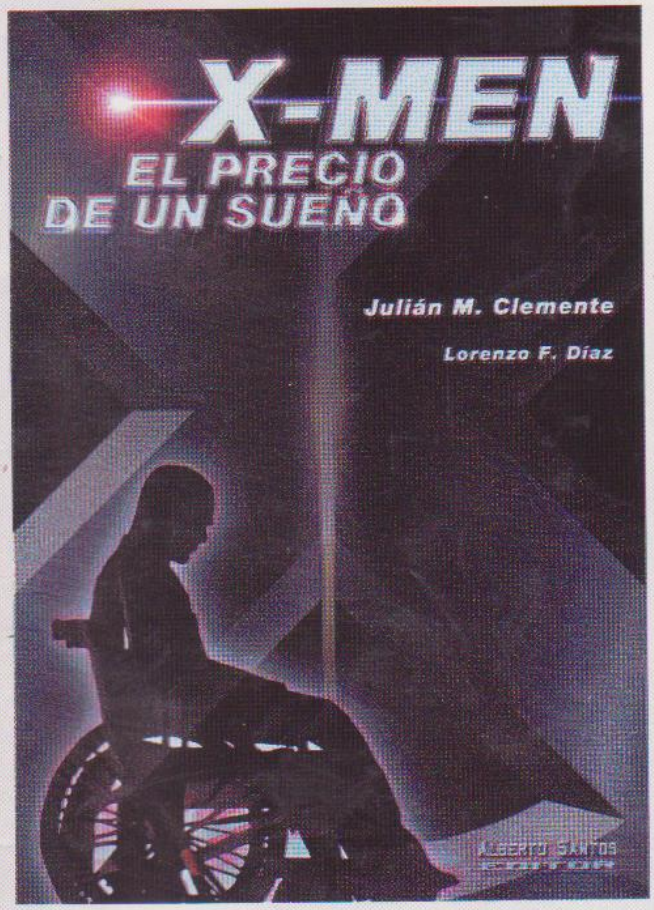
Esta página no tiene escusa, pero es que aun así no caben todos.

intocables y protegidos, y a favor de artistas nacionales o estadounidenses (salvo contadas excepciones así es amiguitos). Unos intereses que rechazan todo lo foráneo por mucho éxito que tenga en su país de origen, y que tiende a ensalzar la producción de la "comunidad", controlando así las mentes de los futuros compradores, y haciéndoles ver sólo lo que les interesa que vean y oigan. La última palabra la tiene el consumidor, ¿o no?

entrevistamos a JULIAN M.CLEMENTE el precio de un sueño

Texto por Ángel Jiménez [Ikari] | ikari@lettera.net

Es Octubre de 2000, y coincidiendo con el estreno de la esperadísima película *X-Men,* ha salido a la calle el libro *X-Men: El precio de un sueño*, un riguroso repaso objetivo aunque informal a toda la trayectoria historietística de la Patrulla X más un pormenorizado "making of" del film en 300 fantásticas páginas. Autores del "Sueño" son Julián M. Clemente, colaborador de Planeta y autor de *Spider-Man: Biografía No autorizada*, y Lorenzo F. Díaz, también colaborador de Planeta, encargado del apartado correspondiente a la película. Es octubre de 2000. Dos citas ineludibles.



Ángel: ¿Por qué *El precio de un sueño*?

Julián: Digamos que era la evolución natural. *Spider-Man* siempre fue mi personaje favorito, pero cuando descubrí la Patrulla-X fue como descubrir mi tebeo preferido. Es decir, Spidey sigue siendo el más grande, pero las historias de la Patrulla-X me parecían fascinantes. Con el caso de Spidey ocurrió que no había ningún libro sobre el tema, y a mí me parecía inconcebible. "Bueno", dije, "ya que no hay ningún libro, lo puedo escribir yo". Con la patrulla sucedió lo contrario: ya había varios libros (las cronologías-X) pero me di cuenta de que faltaba por contar la historia de lo que ocurre detrás de los tebeos... y ahí es donde empezaba mi trabajo.

A: Has mencionado que *El precio de un sueño* no es el primer libro que escribes. Háblanos de *Spider-man: Biografía no autorizada*.

J: Como te decía, vi que ya que no había ningún libro, podía escribirlo yo. Entonces yo estaba trabajando en la radio y apenas tenía tiempo para ello. Preparé un capítulo de muestra sobre la muerte de Gwen Stacy, lo mandé a la editorial y les gustó bastante. Lo difícil vino luego, ya que tuve que escribir el texto en dos meses. Eso sí, creo que no salió del todo mal y que gustó bastante al *fandom*. Estoy muy orgulloso de él, pese a los errores de principiante que tiene y que espero subsanar en una próxima edición revisada, con un montón de páginas nuevas.

A: *El precio de un sueño* podría, a priori, aparentar ser un trabajo seco y riguroso, pero el conjunto me parece fantástico. Has combinado muy sabiamente la pura cronología mutante con el proceso creativo que dio lugar a ellas.

J: Gracias. Yo traía la experiencia del mundo del periodismo, de muchos años de trabajo duro en temas tan áridos como Interior, Política, o Información Local. Cuando me puse a escribir sobre la Patrulla-X, mi acercamiento fue exactamente el mismo, es decir, un tratamiento periodístico, de investigación, de consulta de fuentes personales..., que es el que echaba en falta en este tipo de trabajos.

A: La *Patrulla X* tiene un nombre propio, Chris Claremont. ¿Cuál crees que ha sido su mayor aportación a esta obra? ¿Su mayor logro y su peor error?

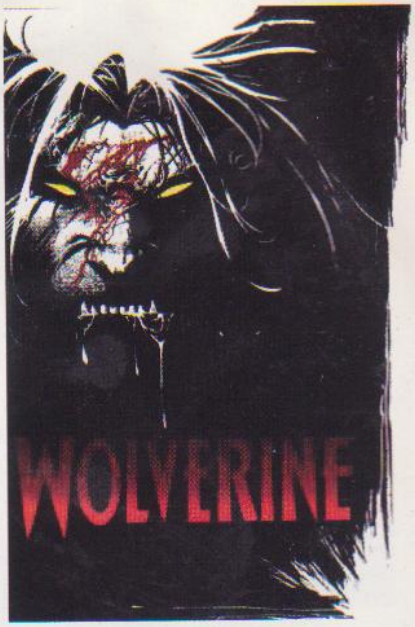
J: Su mayor logro: hacer durante quince años el mejor tebeo de superhéroes de todos los tiempos. Elevar el nivel del género a cotas nunca antes conocidas, camino por el que luego siguieron algunos como Miller o Moore. Sus mayores errores: su ego desmedido, que le lleva a no admitir sus errores y corregirlos. Y, sobre todo, dejar que se le escaparan los mutantes de las manos. No me refiero a cuando Claremont se fue de Marvel, sino a cuando empezaron a crecer las series satélite como setas. Hubo una época en la que *X-Men* era un cómic de autor. Puede sonar ridículo, pero es así. *X-Men* era un cómic de autor, de Claremont, igual que en las películas de Spielberg se reconoce al autor, pese a que sean comerciales. Pues bien, Claremont, el autor de ese cómic, dejó que, en unos pocos años, se convirtiera en un cómic prefabricado. Él pasó a ser un simple mecanismo en un engranaje mayor. Y un mecanismo siempre se puede reemplazar.

A: ¿Cuál crees que ha sido la receta del éxito que ha llevado a

los mutis de estar a punto de la cancelación hasta ser el cómic más vendido del mundo?
J: Esa siempre ha sido la gran pregunta que se ha hecho todo el mundo, pero no me parece tan complicada de contestar, la verdad. Para empezar, su mérito es haber ido un paso más allá en el concepto de continuidad. *X-Men* es una gran *soap opera*. Como la vida misma, nada empieza y termina. Todo se superpone. Luego, tienes el eterno tema del racismo mutante. Los mutantes son tipos temidos, odiados y marginados, sí, pero sobre todo son tipos con los que te puedes identificar. El adolescente que comienza a leer la *Patrulla-X* ve a estos tipos que se quejan de que les odian y les temen, pero también ve que son *tipos guays*. Es decir, "Ey, yo también soy un bicho raro, quiero ser así de guay", piensa el lector. Pero la gran clave del éxito creo que es tan simple como que, durante 15 años, esos tebeos eran realmente cojonudos.
A: ¿Crees que ya se ha hecho la historia definitiva de la *Patrulla X*? ¿O aún está por hacer?
J: No, está hecha hace mucho tiempo. Apúntate tres historias clave: *La saga de Fénix* (UXM 129 a 137. De repente, le dices al lector que TODO puede ocurrir), *Días del futuro pasado*, (UXM 141 y 142. Que resume el tema del racismo mutante) y, por supuesto, la novela gráfica *Dios Ama el hombre, el hombre mata*, que es una obra maestra. Hay muchas más, claro. 15 años de tebeos estupendos dan para mucho (risas).
A: ¿Hay vida después de Claremont? ¿Destacarías algún artista?
J: Hay muchas cosas. Sinceramente, yo no creo que Claremont hubiera hecho demasiados buenos tebeos de seguir al frente de la Patrulla. Está el trabajo de Alan Davis y de Peter David, también el *Lobezno* de Larry Hama, o incluso *La Era de Apocalipsis*. También hay algún buen tebeo de Nicieza. Y los primeros de Kelly y Seagle me parecen excelentes. La verdad es que no es mucho para diez años y diez colecciones, pero...
A: El punto y final a la primera parte de *El precio de un sueño* relata la vuelta al redil mutante de Claremont.
J: La verdad es que fue un final caído del cielo: cuatro días después del cierre del libro, se hizo público que Claremont volvía a dejar de escribir los mutantes, pero ya no podía cambiar el final del libro. Y prefiero dejarlo así. Es como la vuelta a casa del Padre Mutante, como decir... "Ey, al final ganan los buenos". "A pesar de todo, siempre hay esperanza", y eso, con todos los condicionamientos de que Claremont ya no es el de antes, que ahí seguía Harras... Respecto a la película, también fue una aventura: irse a Nueva York, verla el día del estreno, conseguir una copia pirata en el barrio chino a DOS HORAS de pillar un avión para España... Fue muy divertido, y aquí tengo que agradecérselo a Pili Pascual, que además es la mejor amiga imaginable, hizo un trabajo muy ingrato de negociación con Marvel que luego no fue a ninguna parte por la negativa de Claremont. La verdad es que si el libro ha salido bien es porque me he rodeado de gente genial: está Pili, pero también Lorenzo, por su investigación sobre el film, o Mónica Savirón, la mejor correctora y revisora del mundo. Les debo mucho a todos.
A: Enlazando con tu respuesta, la segunda parte del libro está dedicada a la reciente película de la Patrulla. En este segundo bloque, Lorenzo analiza punto por punto todo el largometraje y sus entresijos. ¿Cuándo surgió la idea de este "making of" del film? ¿Fue propuesta tuya?
J: Sí, fui yo. Básicamente, teníamos una película que iba a ser muy importante para la Patrulla-X. Teníamos a alguien que ya había demostrado que podía abrir las tripas de un filme y contar todo lo que hay dentro. Yo vi enseguida que Lorenzo era la persona indicada. Lo que ocurre es que, cuando se lo pedí, todavía faltaba... ¡más de un año para el estreno americano! Él aceptó, pero, como no había casi información y pasó mucho tiempo, y Lorenzo es un tipo muy despistado, ¡se le olvidó! Luego, una revista publicó que ambos estábamos escribiendo el libro y él me vino... "¡Ey, no sabía que estaba escribiendo un libro contigo!". Y yo le contesté: "Joder, Lorenzo, qué mala memoria tienes..." (risas)
A: Aspectos generales de *X-Men: El precio de un sueño* ¿Cuánto tiempo ha llevado la elaboración del libro?
J: Pues dos años. La verdad es que tampoco estaba escribiendo todo el día. Compagino esto con mi trabajo. La fase final del libro coincidió además con un momento de mucho trabajo, lo que complicó más las cosas. Fue cuando comprendí que dormir es uno de esos lujos de los que se puede prescindir si te lo propones. (risas)
A: Como decía aquel autor: "He comprendido que un hombre no puede morir de sueño". (más risas)
J: En esos días, el título del libro adquirió un nuevo significado... (desmadre)
A: ¿Qué ha sido lo mejor? ¿Y lo peor? Aunque ya me lo imagino con la respuesta anterior... ^_^

La caricatura de Julián M. Clemente de la derecha ha sido realizada por Victor Gómez.

J: Lo mejor: hacer el libro que yo quería; una vez más, trabajar junto a gente tan cojonuda como Pili, Mónica, Lorenzo o Carlos (uno de los editores de Alberto Santos). Lo peor: Lo duro que ha sido, las noches sin dormir, el trabajo que han costado algunas cosas, y también la incomprensión de los que no entendían por qué yo me empeñaba en seguir un camino tan difícil, pudiendo escoger otro mucho más fácil. Casi todo eso se ha visto recompensado con la excelente acogida que ha tenido el libro. Al final, el trabajo le gusta a quien le tiene que gustar, que es el lector, el fan de la *Patrulla-X* y también el simple aficionado a los tebeos. No hay mejor recompensa que ésa.
A: Entonces, ¿El libro está funcionando bien?
J: Sí, el libro ha funcionado muy bien, y sigue funcionando muy bien después del estreno. Hay como una cierta sensación entre la peña de "Ey, tenéis que leer esto". Eso mola.
A: Una pregunta puñetera pero inevitable: ¿Recomendarías el libro a alguien no iniciado o que se esté acercando a los *X-Men* tras ver la película?
J: La verdad es que sólo si le gustan los tebeos. Creo que es un libro para lectores de tebeos o, al menos, para quienes entiendan el lenguaje de los tebeos. Estoy convencido de que a alguien que no conoce las historias de la Patrulla le dejaría muy frío. Al fin y al cabo, lo importante, lo realmente importante, son los tebeos. Estos libros no son más que una simple nota a pie de página. Son (y esto es una metáfora, no tiene que ver con la película de *X-Men*) el *making of* de la película. Pero para que te interese el *making of* tiene que gustarte la película.
A: Háblame de tus próximos proyectos.
J: De momento, descansar unos meses. Luego... bueno, sé que escribiré más libros. Tengo comprometido un libro de relatos cortos con gente anónima contando en primera persona una noche especial de su vida. Luego, o tal vez paralelamente, llegará una novela provisionalmente titulada *No todo el mundo puede ser Peter Parker*. Es una comedia romántica con tebeos de por medio. La verdad es que me apetece cambiar el registro. Creo que ha llegado la hora de contar mis propias historias, y no sólo de contar las de los demás. Pero eso no quiere decir que no vuelva a hacer algo relacionado con los tebeos... y, mientras me dejen, seguiré escribiendo sobre el tema en Planeta, revistas varias o en donde sea, claro.
A: Y por último, si tuvieras que recomendar ahora mismo algún cómic, sería (y no vale Spider-Girl ;-)...
J: *Spider-Man Ultimate*!!!! ;-))) Y también *Predicador*, y *Usagi Yojimbo*, y *Los Vengadores*, y *Planetary*, y *Daredevil*, y *Orion*, y el *Superman* de Loeb y McGuinnes... ¿me dejo alguno? Ah, sí! *Spider- Girl*!!! ;-)))



Y aquí terminó nuestra instructiva entrevista. Aunque si lo que quieres es escuchar como me entrevistan a mí, hecha un vistazo al CD de este mes.

¿Quién mató a Kaji?

Las Listas de Correo: Discute, queda, haz amigos y enemigos

Texto por Oriol Rosales [URI] | org@tinet.org

Por norma general siempre que se piensa en Internet se contemplan únicamente sus posibilidades multimedia. Como si lo único que este "nuevo" medio pudiera ofrecer fuera sólo imagen y sonido... pero esto no es así.

Logos de las listas MLManga y MLGainax.

La comunicación por e-mail obliga a comunicarse a través del correo electrónico. Las mailing lists no son nada más que una forma de estar en contacto un grupo de personas sin tener que tratarse de 2 en 2. El sistema es bastante sencillo, se envían todos los mensajes a una sola dirección, y ahí se encargan de copiar y repartirlos al resto de personas. Las primeras MLs de manga y anime, como no podía ser de otro modo, se crearon en Estados Unidos, sobre todo entre universitarios. Enseguida tuvieron un éxito arrollador, la gente se suscribía por centenares para estar al día en todos aquellos temas que les interesaran, y como desde siempre los japoneses han mantenido lazos estrechos con las universidades americanas, la actualidad llegaba al instante a las ML mientras que los medios convencionales (revistas, fanzines...) tardaban semanas incluso meses en recibir las noticias. Pronto la novedad cruzó el Atlántico y no tardó en llegar a España. La primera en aparecer aquí del tema que nos interesa fue la célebre MLM, que sin duda ha marcado una época en el panorama nacional. En un principio, ante la falta de programas que realizaran el proceso automáticamente, se tenían que llevar las MLs a mano, es decir, copiando y pegando el contenido de cada correo recibido en el mensaje que se enviaría a todos los subscritos. Por ejemplo, particularizando en el caso de la MLM ese trabajo lo llevó a cabo el anterior redactor jefe de la revista Dokan, el señor Jorge Orte. Rápidamente la MLM cosechó idénticos resultados que en tierras americanas. Llegando hasta el extremo que, debido a la saturación de la MLM con un tema en concreto, o a intereses más específicos, aparecieron mailing lists como la Hana to Yume -dedicada al shojo-, la MLL –sobre videojuegos-, o la MLGX (también conocida como ML Gainax) –por aquel entonces dedicada básicamente a discutir sobre Evangelion-.

Así de golpe la idea de suscribirse a una ML echa un poco para atrás. Por mucho que te guste el tema, no es fácil acostumbrarse a recibir cada día en tu cuenta de correo mensajes de gente que no conoces de nada. Pero al final engancha, no sólo por la gente que al final acabas por conocer, sino porque, a diferencia del chat, te permite elaborar mucho más las tertulias. Todo el que está en una ML es porque quiere, no por pasar el rato, sino porque, quien más quien menos, está interesado en lo que dices. Además, resulta muy educativo y ensancha la mente conocer diferentes puntos de vista. No en vano, en algunos casos se convierten en auténticos foros de discusión y debate. La verdad es que yo, personalmente, conservo un muy buen recuerdo de mis inicios en Internet, y gracias a las MLs. De hecho, conocí a gente con la que sigo en contacto más a menudo de lo que me hubiera podido imaginar (NdEM3: Quién nos lo iba a decir eh... ^_^).

Esta vez en lugar de destacar alguna página, mejor os doy las direcciones donde podréis suscribiros a las ML en activo anteriormente mencionadas. Para apuntaros lo normal es escribir un mail vacío a la dirección que se indica en cada una. Podéis encontrar más información sobre listas de correo en www.mangaes.com/guia, y también podéis hacer búsquedas en los servidores especializados en eso, como por ejemplo Egroups (www.egroups.com)

MLM

Nueva etapa de esta prestigiosa lista, pionera en nuestro país de las MLs. Con unos 180 miembros y pese a haber vivido sus mejores momentos dos/tres años atrás, sigue al pie del cañón con los ánimos renovados.

mlmanga-subscribe@egroups.com
www.mangaes.com/mlm

MLGX

Concurrida lista que empezó con un grupo de gente de la MLM, auténticos devotos de ese estudio, y ahora tiene más de 270 miembros, sudamericanos la gran mayoría.

gainax-subscribe@egroups.com
members.xoom.com/gainaxmania/mlgainax.htm

a fondo

Kaze no Tani no Nausicaä

Taller de animación
Generación otaku
Kubo Strings Bach

multimedia
Himiko Den: Reger
Hokuto no Ken

música
Joe Hisaishi

entrevistas
Jaime Rodríguez
Julián M. Clemente

WOWOW, ANIME DESDE EL ESPACIO
AVANCE ESPECIAL 2000-2001

Contenido del CD

música
Crayon Shin-chan
Furi-Kuri (FLCL)
Himiko Den
Inuyasha
Kaze no Tani no Nausicaä
Otaku no Video
Shojo Kakumei Utena

videos
Avalon
Furi-Kuri (FLCL) 5
Shojo Kakumei Utena
Himiko Den
Kaze no Tani no Nausicaä
Tomb Raider, The Movie
The Bouncer

y además...
Infinidad de Imágenes
Fondos de Escritorio
Protectores de Pantalla
Nitro Radio Show en mp3
Pieles para Winamp
Iconos y Temas de Escritorio
Webs